Tot.415

出剑？磨刀？一招或定成败——Nintendo Switch深度谈

游戏机实用技术

UGTIME

特别企划

生如夏花 逝如秋叶

纪念即将退出历史舞台的PS3

研究中心

尼尔 自动人形

全支线任务攻略

塞尔达传说 荒野之息

海拉尔大陆观光宝典 日英双语版

附赠

女神异闻录5 中文版

说明书式指引别册



塞尔达传说 荒野之息 劲作收藏卡

攻略透解

怪物猎人XX

拿起武器，再次CROSS！

质量效应 仙女座

见证星球大战混搭夺宝奇兵的浪漫

ULTRA CONSOLE GAME

2017.4A

定价：RMB 16.00

ISSN 1008-0600

07>



9 771008 060006

TV GAME半月刊
2017.4A



总第415期

COVER STAFF
封面用图：女神异闻录5
封面设计：anubis

健康游戏忠告
抵制不良游戏，拒绝盗版游戏。
注意自我保护，谨防上当受骗。
适度游戏益脑，沉迷游戏伤身。
合理安排时间，享受健康生活。

投稿须知
1. 文责自负——投稿人必须拥有其所投稿件的完全著作权（版权），对于侵犯他人著作权及其他任何权利的内容，本刊不予承担任何责任。
2. 独家授权——对于采用并支付稿酬的稿件，作者授权且仅授权游戏机实用技术杂志社以任何形式使用、编辑、修改此稿件，并同意将文章的信息网络传播权转让给杂志社，不必另行征得作者同意和另行支付稿酬。
3. 凡向本刊投稿的稿件，在反应期内（以书信方式投稿的，反应期为 60 日，起始时间以邮戳为准；以 E-mail 或其他网络方式投稿的，反应期为 30 日，起始时间以本刊收到稿件的时间为准。）作者不得再向其他刊物或媒体以任何方式一稿多投，如果造成本刊或其他刊物，媒体的损失，由投稿人承担一切法律责任。

主管：甘肃省科学技术协会
出版：游戏机实用技术杂志社
通信地址：兰州市耿家庄邮局 99 号信箱（730000）
电话/传真：0931-8668378 8659190 8496387
电子邮箱：ucg@ucg.cn
广告邮箱：ad@ucg.cn

编辑部主任：王义
执行主编：王伊浩
执行副主编：王梓
印务总监：肖明友

责任编辑：黄曦帆 苗牧歌 吴昊
广告总监：刘芳

编委：冯键 马晓帆 衣山川 江浩

发行总代理：深圳市西域图文设计有限公司
广告总代理：北京三立传媒广告有限公司
广告热线：010-67675174 67675434
组版：深圳市西域图文设计有限公司
印刷：中华商务联合印刷（广东）有限公司

国际标准刊号：ISSN 1008-0600
国内统一刊号：CN62-1137/TN
订阅：全国各地邮局
邮发代号：54-98
出版日期：2017年4月1日
定价：人民币 16.00 元

ULTRA CONSOLE GAME
CONTENTS


攻略透解
P36 质量效应 仙女座


攻略透解
P54 怪物猎人××

非典型卖肉游戏的前世今生



研究中心
P76 塞尔达传说 荒野之息

一代神机 三公主的谢幕



特别企划
P95 生如夏花 逝如秋叶
——写在PS3告别之时

游见识
PREVIEW & REVIEW

游技术
NOW PLAYING

游深度
CULTURES OF GAMER

游戏索引

本期所出现的游戏按汉语拼音排序如下

3DS

NS

PS4

PSV

XOne

NS 首发游戏大作《塞尔达传说 荒野之息》黄金眼评测新鲜出炉！
还有《最上游》等更多原创节目持续更新中！



414期视频集合



bilibili

现在访问游戏时光网站，搜索 Gamehalo，
即可观看 Gamehalo Online 的每期视频合集
每期 Gamehalo Online 的视频内容，都会以最快速度更新到游戏时光网站



最上游50期——十大令人难忘的雌雄难辨角色



塞尔达传说 荒野之息
游戏黄金眼



新作影像



特别收录
尼尔 自动人形
A路线邪道最速
挑战者：零玄夜

Gamehalo DVD
现已全面升级为

Gamehalo ONLINE

访问VGTIME 2.0网站的
视频版块
即可免费观看
每期UCG杂志配套的
视频节目

特别收录

最上游50期
十大令人难忘的
雌雄难辨角色

塞尔达传说 荒野之息
游戏黄金眼

如何用100分钟打通
尼尔 自动人形
A路线

塞尔达传说 荒野之息
到底是一个什么游戏

新作影像集锦

GT 赛车 竞赛
最终幻想 15 DLC 格拉迪欧蓝斯篇
质量效应 仙女座
中土世界 战争之影
怪物猎人 ××
不义联盟 2
圣剑传说 典藏合集
索尼克 武装力量

ENDING SONG

光荣ω-Force制作组作品
《军马》OP

信息条说明

本刊将内文中所介绍的游戏的基本情况都集中在信息条中，说明如下：

PS4 ④ XOne
①质量效应 仙女座 ② EA
⑤Mass Effect: Andromeda ③ 角色扮演 美版 ⑥
2017 年 3 月 21 日 ⑦ ⑧…1 人、在线 1 ~ 4 人 无对应周边 ⑨
售价为 PS4：449 港币、XOne：429 港币 ⑩

1. 游戏译名 2. 发行公司 3. 游戏类型 4. 对应机种，这里使用了缩写，关于缩写的解释，请见本页 5. 游戏原名 6. 发售地区 7. 发售时间 8. 游戏人数 9. 周边备注信息 10. 对应机种版本的售价

机种说明

本刊中所出现的游戏机种名称多为其缩写，各游戏机名称缩写解释如下：

3DS	Nintendo公司出品
FC	Family Computer，Nintendo公司出品
GBA	Gameboy Advance，Nintendo公司出品
NDS	Nintendo Dual Screen，Nintendo公司出品
NS	Nintendo Switch，Nintendo公司出品
PS	PlayStation，Sony公司出品
PS2	PlayStation 2，Sony公司出品
PS3	PlayStation 3，Sony公司出品
PS4	PlayStation 4，Sony公司出品
PSP	PlayStation Portable，Sony公司出品
PSV	PlayStation Vita，Sony公司出品
Wii	Nintendo公司出品
Wii U	Nintendo公司出品
Xbox	Microsoft公司出品
X360	Xbox 360，Microsoft公司出品
XOne	Xbox One，Microsoft公司出品

收藏者 ____________________ 收藏日期 ____________________

TOPIC

对于 NS 的硬件问题任天堂给出了回应

任天堂最新主机 Nintendo Switch 已经发售了一段时间，其在多地的销量都取得了不错的成绩。但随之而来的，一些硬件上的问题被玩家和媒体反映了出来。

首先是不少玩家和媒体都有在反映的左手柄断连问题 ,当将 Joy-Con 手柄插到 Joy-Con Grip 上进行使用时，左手柄会间歇性出现断连和失灵。其次是少数玩家有反映的屏幕刮伤问题 ,当将 NS 的屏幕插入到 NS 的底座时，有可能会刮伤屏幕。

面对玩家们所反映的这些硬件问题，任天堂北美负责人雷吉在接受《时代》杂志采访时进行了回应。

“我们已经知晓了大家的问题，目前我们正在搜集全部信息，我们需要尽可能多的用户反馈。”在谈及 Joy-Con 手柄时雷吉表示，“关于 Joy-Con 连接同步的问题，我现在能说的是，我们已经知晓并看到了一些问题的报告。我们正在向用户们征询这些问题，因此请用户们给予我们更多的反馈，这样我们才能获得更多的信息，以更好地理解目前的情况。我们目前还处于一个寻求真相的阶段，为了真正地弄清问题所在。当信息完备后，我们才能着手进行接下来的解决方案”。

而就在雷吉说出这番话不久后，美国任天堂官方便通过游戏网站 KOTAKU 发表公告称，Joy-Con 左手柄问题的原因已经被发现，这得归咎于生产商的量产阶段而非设计上的出错。不过这一问题出现的范围并不大，而且只要对这些有问题的手柄进行简单的维修即可解决。对于那些已经发现手柄有问题的用户，任天堂建议他们立即联系官方客服，任天堂将免费维修手柄并在一周内邮回给玩家。至于今后生产的 Joy-Con 手柄，任天堂表示将不会再次出现这个问题。

而另一个玩家们密切关心的问题，即 NS 的屏幕插入到 NS 底座时可能会被刮伤，雷吉在采访中表示他们的团队并没能亲自试验出这个问题。

“从一月份开始，我们的团队就在进行测试，并尝试过了上百种姿势，但据我所知，我们的团队一直都没有遇到这样的问题。”雷吉说道，“在各种测试与插拔底座的过程中，我们没有发现刮伤屏幕的问题。因此要解决这个问题我们需要知道它存在的原因，我们想要了解更多具体的情况，这也是为什么我们鼓励大家向售后进行反馈的原因。”

虽然目前确实有少数玩家表示自己的 NS 在插拔底座时被刮伤了，但这一问题出现的范围确实没有 Joy-Con 断连广。当然，爱机如命的玩家们还是采取了各种屏幕保护措辞对这一问题进行了防范。比如最简单直接的屏幕贴膜，再比如给底座加一个起缓冲作用的纤维保护套，甚至还有动手能力强的玩家对底座进行了改造。

其实，不少初期版本的游戏主机或多或少都有一些硬件或者设计上的问题。像任天堂自家 3DS 的压屏问题，微软 Xbox 360 的三红问题，索尼 PS3 的死亡黄灯问题等等。我们也只能等待任天堂后续对 NS 种种问题的回应与解决。

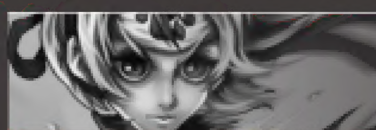




▼为防范屏幕被刮伤，玩家为NS底座设计的纤维保护套。

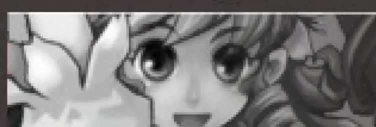
编辑围观 COMMENTS

余烬



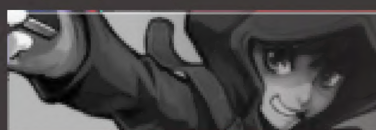
很不幸，个人在使用 NS 的过程中便碰到了 Joy-Con 左手柄失灵的问题。在游玩《塞尔达传说 荒野之息》时会间歇性地出现移动不听使唤的状况。虽然任天堂表示提供免费维修手柄并寄回的服务，但很显然国内的玩家是无福享受的。不得不说，买首发还是要冒一些风险的！

八重樱



首发版本主机出问题已经是老生常谈了，说得过分一点，愿意入首发的玩家多多少少都是抱着“交信仰税”的想法的。PSV 首发时那一堆问题，我实在也不想再去回忆。老任这次的处理还是相当及时的，而且态度端正诚恳。但毕竟就算有几百名测试员工，也远远不及百万名玩家的亲身测试啊。

宇宙人



个人认为任天堂的主机一直以来在设计上都多少存在一些问题，或者说没考虑到用户的使用体验，比如握感，在其他两家硬件厂商都在着力于改善手柄舒适度的时候，任天堂的设计依然显得我行我素，即便 NS 的握感有所改善。而 NS 的底座就作用而言也完全没必要设计成这样子。

业界声音 THE VOICE

我们在设计这个游戏时根本就没想让玩家们解锁游戏里的所有物品。



Damien Kieken
《荣耀战魂》总监

外国有一位玩家在社交网站上抱怨《荣耀战魂》里玩家至少需要两年半的时间或者氪金 700 多美元才能收集齐全部的自定义英雄以及物品，随即引起热议。《荣耀战魂》总监 Damien Kieken 表示这样设计的原因是希望玩家能更专注于少数几个英雄，这些收集品同时也是游戏的主要内容之一，初衷只是想提高获得这些收集品的难度而已。他还表示这类物品原本设计出来就不是让玩家全部解锁，这和《魔兽世界》以及其他自带人物皮肤等内购项目的网络游戏是一样的。

《怪物猎人 ××》首周销量未过百万

在 2017 年 3 月 13 日到 3 月 19 日的日本游戏 / 硬件销量出炉后，Capcom 的《怪物猎人 ××》以压倒性的优势占据了榜首，其销量为 84.8 万份。与同为 3DS 平台的之前几部作品相比，这一销量并不算高。《怪物猎人 ×》首周销量为 148 万份《怪物猎人 4G》则是 144 万份《怪物猎人 4》为 171 万份。虽然系列在 3DS 上的第一作《怪物猎人 3G》首周只有 52 万份，但考虑到当时 3DS 发售还不到一年，装机量并不高，这一销量也算合理。而造成《怪物猎人 ××》首周销量未过百万的原因，主要还是在于本作并没有达到玩家们的预期。

不少日本玩家通过日本亚马逊的评分与评论系统表达了自己对本作的不满。到目前为止，共有 370 多名买家在日本亚马逊上对本作进行了打分，超过一半的买家只给出了 1 星的评分。愤怒的日本玩家们纷纷通过评论说出了自己对本作的看法。

有玩家在评论中表示本作与前作《怪物猎人 ×》差别不大，新的地图与新的怪物实在太少；还有玩家谈到本作中的很多要素在《怪物猎人 边境》中就已经出现了，本作只是毫无诚意地将之借鉴过来；甚至还有玩家谈到了“《怪物猎人》系列”的游玩模式多年没有太大的变化，缺乏新意。当然也有不少正面评论，比如对本作两个全新“狩猎风格”的好评。

其实，《怪物猎人 ××》并非是第一款在亚马逊收获大范围差评的“G”位作品，《怪物猎人 4G》也是接近一半的 1 星评分。能够看得出，玩家们对于这种加一些新内容再单独售卖的“G”位作品已经有些厌倦了。

对于《怪物猎人》这个拥有十年以上历史的经典系列而言，也许确实在目前遇到了一些瓶颈，这也是每一个长卖的游戏系列必然会遇到。至于如何突破这个瓶颈并做出改变，就让我们期待 Capcom 之后的表现吧！





■本作新增的勇气风格。

CALENDAR 周·游记 2017.03 Mar

星期日 12

●Compileheart 在“游戏的电击 感谢祭 2017”上公布了登陆 PS4 平台的《限界凸城》和《新次元游戏 海王星Ⅶ R》，这部“海王星”系列最新作还支持 PS VR。

●《火箭联盟》工作室副总裁 Jeremy Dunham 在做客 Kinda Funny Games 时称，《火箭联盟》的总销量已突破 1050 万。

星期一 13

●白金工作室创意总监 Jean Pierre Kellams（下图中）在 Instagram 上宣布离开公司，他曾担任《龙鳞化身》的创意总监。



星期二 14

●索尼确认 PS4 游戏即将加入 PS Now 服务支持列表。

●《生化危机 启示录》官方宣布，将于秋季登陆 PS4 和 Xbox One 平台。



星期三 15

●BNEI 宣布 PS VR 游戏《夏日课堂》将于今年 5 月 25 日发售实体版，售价为 7600 日元。本次实体版将收录之前所有的 DLC，并带有中文。

●暴雪宣布，《守望先锋》的新英雄奥丽莎将于 3 月 21 日登陆全平台。

●光荣宣布旗下经典策略游戏《三国志 13 with 威力加强版》将于今年 5 月 25 日登陆 PSV 平台。

星期四 16

●暴雪公布了《暗黑破坏神Ⅲ》新职业死灵法师的一些细节，并首次公开了女性死灵法师的模型。

●《拳皇 14》公布了第二位 DLC 角色山崎龙二，并将于今年春季开放下载，具体日期尚未公布。

●Capcom 宣布将于 4 月 18 日在 PS4 和 Xbox One 平台上推出数字游戏《迪士尼午后合集》。

星期五 17

●PlayStation 中国公布了将于 3 月 18 日在中国大陆地区限量发售的“PlayStation 中国二周年纪念限量珍藏套装”，售价为 2699 元人民币，限量 2000 台。

●根据 PlayStation 日本官网显示，惟一在售的 500GB 版黑色 PS3（CECH-4300C）将于近日正式停产。

星期六 18

●《陷落之王》的开发商 Deck13 的新作《机甲狂潮》确定将于 5 月 16 日登陆 PS4 和 Xbox One 平台。

●开发过手游《列王的战争》的国内厂商北京智明星宣布，将同动视暴雪联合进行对《使命召唤》手机游戏的研发和发行工作。

CALENDAR
周·游记
2017.03
Mar

星期日

19 ●《数码宝贝故事 赛博侦探 黑客记忆》在动漫杂志《V-Jump》上正式公布，本作将于2017年年内发售，对应平台为PS4和PSV。



星期一

20 ●《最终幻想15》国行官方微博宣布，本作首个故事DLC"古拉迪欧拉斯章"将于3月28日同步上线。



星期二

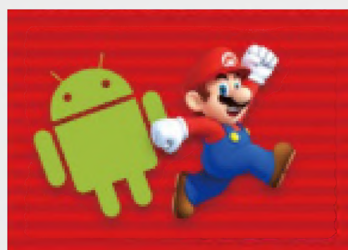
21 ●微软宣布《丧尸围城4》即将推出两款新DLC，"弗兰克的崛起"将于4月4日发售，"超级终极丧尸围城4迷你高尔夫"发售日未定。两款DLC均为9.99美元。
●Atlus宣布将在3DS平台推出《光辉物语 完美编年史》，该作是NDS上的《光辉物语》的完全重制版，预定6月29日发售。

星期三

22 ●BNEI宣布，PS4和PSV平台的《数码宝贝故事 赛博侦探 黑客记忆》将会推出繁体中文版。
●《血污 夜祭》官方宣布，本作将会登陆NS，并且停止对Wii U的开发。
●PlayStation中国两周年庆在北京举行，并宣布《地平线 零之曙光》的国行引进工作正在筹备中。

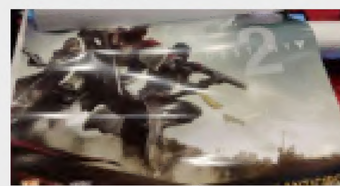
星期四

23 ●《拳皇14》公布了第三位DLC角色凡妮莎，并将于今年春季开放下载。
●《超级马里奥酷跑》正式登陆Google Play商店。



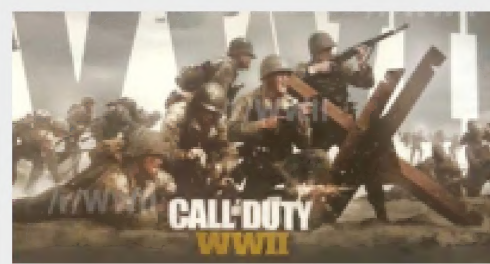
星期五

24 ●SIEH宣布，《伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日》将于5月25日推出繁体中文版。
●国外零售商泄露了疑似《命运2》的宣传海报，显示游戏将于9月8日发售，并将于E3期间进行Beta测试。



星期六

25 ●暴雪的"战网"正式更名为"暴雪游戏平台"，并取消了战网的图标。
●《COD》新作疑遭泄露，从泄露的图片来看，新作名为《COD 二战》。



《逃生2》在澳大利亚被禁 一周后禁令又被撤销

由Red Barrels开发制作的主视角恐怖游戏《逃生2》即将于4月25日发售。对于前作《逃生》所呈现出的暴力、恐怖和血腥，不少玩家到现在还记忆犹新。而这次的《逃生2》可不仅仅只是暴力恐怖那么简单了，以至于澳大利亚分级委员会拒绝为本作评级，这意味着《逃生2》将在澳大利亚被禁止发售。

在澳大利亚分级委员会给IGN提供的说明文件中，对《逃生2》不予评级的原因进行了说明"在过场动画中有一段主视角下的性暴力行为"。分级委员会表示，如果制作组能够将性暴力的描写给删去，《逃生2》在澳大利亚也将被评为R18+级别。除了性暴力外，分级委员会还谈到《逃生2》中存在着滥用毒品、暴力犯罪和其他令人不适的画面，"这与理智成年人所接受的道德教育严重背离，以至于不应被评级"。

其实，去年《逃生2》发布的DEMO就已经被澳大利亚分级委员会评为R18+了，原因也在于其含有暴力、血腥和轻微裸露等不健康的内容。甚至前作《逃生》当时在送审时也被澳大利亚分级委员会拒绝评级，后来制作组对游戏进行了大量修改后才得以在澳大利亚发售。

对于澳大利亚的游戏市场来说，每个月至少有10款游戏被拒绝评级，《逃生2》不过是其中之一罢了。但就是因为《逃生2》，澳大利亚自由民主党参议员大卫·雷安杰尔姆在一次演讲中就此案例公开批评了政府对待游戏的态度，并明确指出了澳大利亚政府对于游戏行业所释放出的消极态度，特别是在游戏审查方面过于严格。

然而，就在《逃生2》被禁事件闹得沸沸扬扬时，一周后澳大利亚分级委员会又把这项禁令给撤销了。不少当地的发行商表示《逃生2》将以R18+的分级在澳大利亚销售。制作组Red Barrels也确认："《逃生2》现已被澳大利亚分级委员会评级为R18+，并将于2017年4月26日发布，全球统一版本。"

至于到底是哪方面的因素使得澳大利亚分级委员会选择将禁令撤销，目前也不得而知。





业界声音 THE VOICE

把我的钱还回来！



Andrzek Sapkowski
《巫师》系列原作《猎魔人》作者

波兰作家、"《猎魔人》系列"小说作者Andrzek Sapkowski近日接受访问的时候提到当初CD Projekt Red找他商讨小说改编授权时开玩笑说道。在最开始的时候，他并不看好《巫师》这款游戏，因此他选择了与销售额分成相比更加保险的一次性出售改编权。然而事实上"《巫师》系列"游戏在此之后大获成功，作者本人相当满意游戏的表现，但他同时也担心游戏会掩盖掉原作的光芒。

新作发售表

NEW GAME SCHEDULE

本表所收录的游戏发售时间为

2017.3.30 → 2017.9.28

不知不觉已快进入清明时节，忽冷忽热的天气封锁了本要出门踏青的脚步。将洗好的衣服挂在照不进阳光的窗台，泡杯咖啡窝在松软的沙发之中，擦了擦茶几上有点油腻的手柄。

游戏的热潮虽然已经过去，但作为玩家的那份心情，才刚刚随着清明的假期躁动起来。

注

1. 标识"DLC"为大型 DLC 资料片。
2. 游戏售价从左至右对应机种类别从上至下。

2017年3月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
30	PS4 / PSV	全明星无双	無双 スターズ	Koei Tecmo	460/390港币	动作	中文版	12岁

攻略预定　秋沙雨

Koei Tecmo 的"《无双大蛇》系列"创造了可以让《真·三国无双》与《战国无双》两个系列的角色们跨越时代并肩作战的舞台，在该系列里虽然时不时有意想不到的作品参战，但是像《全明星无双》这般把 KT 当下知名游戏系列的各大人气角色齐聚一堂的作品却是头一回。多达 30 名的可操作角色，不同画风的角色光是在画面上就震撼力十足，在本作里玩家们还能欣赏到来自不同作品角色之间的交流互动，画风不一样的众人会产生什么样的效应，就让我们拭目以待吧。

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
30	NS	三国志13 with 威力加强版	三國志13 with パワーアップキット	Koei Tecmo	9800日元	策略	日版	全年龄
30	PS4 / PSV	蔚蓝倒影 幻舞少女之剑	BLUE REFLECTION 幻に舞う少女の剣	Koei Tecmo	7800/6800日元	角色扮演	日版	15岁
30	PS4	东京异境eX+	Tokyo Xanadu eX Plus	Falcom	未定	角色扮演	中文版	未定
30	PS4 / PSV	战国无双 真田丸	戦国無双 ～真田丸～	Koei Tecmo	498港币	动作	中文版	12岁

2017年4月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
6	PS4 / XONE / NS	乐高城市 卧底	LEGO City Undercover	Warner Bros	未定	动作冒险	中文版	7岁
7	PS4 / XONE	子弹风暴 全副武装	Bulletstorm: Full Clip Edition	Gearbox publishing	59.99美元	主视角射击	美版	17岁

攻略预定　三日月

《子弹风暴 全副武装》是 2011 年游戏《子弹风暴》的重制版，重制版除了画面加强外，还收录了原作所有 DLC 内容。作为一款主视角射击游戏，本作的卖点在于爽快度满分的战斗部分，游戏鼓励玩家用尽可能多的花样来解决敌人，利用各种武器和场景来击杀敌人从而来获得更高的分数。值得一提的是，预购本作的玩家还能在游戏的单人剧情中使用毁灭公爵，除了原本配音外，制作组还专门为其制作了全新的台词以及过场动画。

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
18	PS4 / XONE	迪士尼午后合集	The Disney Afternoon Collection	Capcom	19.99美元	平台动作	美版	未定
20	PSV	迷宫旅人2-2 堕入黑暗的少女与初始之书	ダンジョントラベラーズ2-2 闇堕ちの乙女とはじまりの書	AQUAPLUS	5800日元	角色扮演	日版	17岁
20	3DS	火焰之纹章 回响 另一个英雄王	ファイアーエムブレム Echoes もうひとりの英雄王	Nintendo	未定	策略角色扮演	中文版	12岁
25	PS4 / XONE	狙击手 幽灵战士3	Sniper：Ghost Warrior 3	City Interactive	59.99美元	主视角射击	美版	17岁
25	PS4 / XONE	逃生II	OUTLAST II	Red Barrels Games	29.99美元	动作冒险	美版	17岁
27	PS4	尼尔 自动人形	NieR：Automata	Square Enix	398港币	动作	中文版	17岁
27	PS4	夏日课堂	サマーレッスン	BNEI	未定	模拟育成	中文版	未定
27	3DS	龙珠英雄 究极任务X	ドラゴンボールヒーローズ アルティメットミッションX	BNEI	5700日元	桌面棋牌	日版	未定
27	PS4	枪枪小妖精	ガンガンピクシーズ	Compile Heart	7344日元	动作射击	日版	17岁
28	PS4 / XONE	小小噩梦	LITTLE NIGHTMARES	BNEI	189港币	平台动作	中文版	未定
28	NS	马里奥赛车8 豪华版	Mariokart 8 Deluxe	Nintendo	5980日元	竞速	日版	未定

2017年5月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4 / PSV	新枪弹辩驳 V3 大家自相残杀的新学期	New ダンガンロンパV3 みんなのコロシアイ新学期	Spike Chunsoft	未定	文字冒险	中文版	未定
5	PS4 / XONE	掠食	PREY	Bethesda	59.99美元	主视角射击	美版	未定
16	PS4 / XONE	不义联盟2	INJUSTICE 2	Warner Bros	未定	格斗	美版	未定
25	PS4	罪恶装备 X 启示2	GUILTY GEAR Xrd Revelator 2	ARC SYSTEM WORKS	398港币	格斗	中文版	12岁
25	PS4	伊苏Ⅷ 丹娜的陨涕日	Ys Ⅷ：Lacrimosa of Dana	Falcom	未定	动作角色扮演	中文版	12岁
25	PS4	魔女与百骑兵2	魔女と百騎兵2	日本一	未定	策略角色扮演	中文版	15岁
26	PS4 / XONE / NS	Rime	Rime	Tequila Works	未定	动作冒险	美版	未定

2017年6月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
1	PS4 / XONE	铁拳7	TEKKEN 7	BNEI	8200日元	格斗	日文版	未定
1	PSV	死印	死印	Experience	4800日元	文字冒险	日版	未定
20	PS4	闪乱神乐 桃射沙滩	閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	Marvelous	468港币	动作射击	中文版	17岁
22	PS4 / PSV	神明战争 跨越时空	GOD WARS ～時をこえて～	角川Games	438港币	策略角色扮演	中文版	12岁
30	PS4	古惑狼 疯狂三部曲	Crash Bandicoot N-Sane Trilogy	Activision	39.99美元	动作	美版	未定

2017年7月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
6	PS4 / PSV	欧米伽迷宫Z	ωLabyrinthZ	D3 Publisher	未定	角色扮演	日版	17岁
13	PS4	最终幻想XII 黄道纪元	Final Fantasy XII The Zodiac Age	Square Enix	未定	角色扮演	中文版	12岁

2017年8月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
22	PS4 / XONE	中土世界 战争之影	Middle Earth: Shadow of War	Warner Bros	未定	动作角色扮演	中文版	未定
31	3DS	世界树与不可思议的迷宫2	世界樹と不思議のダンジョン2	Atlus	未定	角色扮演	日版	未定

2017年9月

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
28	PS4	英雄传说 闪之轨迹III	英雄伝説 閃の軌跡III	Falcom	未定	角色扮演	中文版	12岁

2017年内

日期	机种	游戏名	原名	厂商	预计售价	类型	版本	分级
夏	PS4	地球防卫军5	地球防衛軍5	D3 Publisher	未定	动作射击	日版	未定
夏	NS	ARMS	ARMS	Nintendo	未定	格斗	日版	未定
夏	NS	油彩军团2	SPLATOON 2	Nintendo	未定	动作射击	日版	未定
秋	PS4 / XONE	荒野大救赎2	Red Dead Redemption2	Rockstar	未定	动作冒险	中文版	未定
秋	PS4 / XONE	生化危机 启示录	BIOHAZARD：Revelations	Capcom	未定	动作射击	美版	未定
秋	3DS	真·女神转生 深邃奇妙之旅	真·女神转生Deep Strange Journey	Atlus	未定	角色扮演	日版	未定

发售日	平台	游戏名	厂商	预计售价	类型	版本	备注
年内	PS4 / 3DS	勇者斗恶龙XI 追忆逝去之时 ドラゴンクエストXI 過ぎ去りし時を求めて	Square Enix	未定	角色扮演	中文版	未定
年内	PS4 / XONE	皇牌空战7 Ace Combat 7	BNEI	未定	射击	日版	未定
年内	PS4	GT赛车 竞赛 Gran Turismo Sport	SIE	398港币	竞速	中文版	未定
年内	PS4	二之国II 重生王国 Ni no Kuni II: Revenant Kingdom	Level-5	未定	角色扮演	日版	未定
年内	PS4	神秘海域 失落的遗产 UNCHARTED:The Lost Legacy	SIE	未定	动作冒险	中文版	DLC
年内	PS4	DJMAX 致敬 DJMAX RESPECT	NEOWIZ GAMES	未定	音乐	中文版	未定
年内	PS4 / XONE	巫师之昆特牌 Gwent：The Witcher Card Game	CD Projekt	免费	桌面棋牌	中文版	未定
年内	PS4 / XONE	漫威英雄对Capcom 无限 Marvel vs. Capcom：Infinite	Capcom	未定	格斗	美版	未定
年内	PS4 / XONE	潜龙谍影 生存 Metal Gear Survive	Konami	未定	动作射击	美版	未定
年内	PS4 / XONE	王国之心III Kingdom Hearts III	Square Enix	未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	PS4 / PSV	无夜国度2 新月的新娘 よるのないくに2 新月の花嫁	Koei Tecmo	7300/6300日元	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	异度之刃2 XENOBLADE CHRONICLES 2	Nintendo	未定	动作角色扮演	日版	未定
年内	NS	天堂的季节 Seasons of Heaven	Nintendo	未定	动作冒险	日版	未定
年内	NS	超级马里奥 奥德赛 SUPER MARIO ODYSSEY	Nintendo	未定	平台动作	日版	未定
年内	PS4 / XONE / NS	索尼克 武装力量 Sonic Forces	SEGA	未定	动作	美版	未定

新游速报

索尼克 武装力量

Sonic Forces

■机种：PS4/XOne
■类型：动作
■发行商：SEGA
■发售日期：2017年内



本作于去年6月22日，也就是《索尼克》系列”25周年的时候公布，并于最近公布了最新实机影像。本作讲述了历代反派蛋头博士率领他的机器人大军成功占领了全世界，两个来自不同世界的索尼克必须合作以拯救世界。和《索尼克 世代》一样，本作将同时拥有两个索尼克：经典索尼克和现代索尼克，这也是本作其中两个可操作角色之一。系列之前曾出现过的老角色也会在本作登场，但玩家并不能操作这些角色。另外本作还有第三个可操作角色，按照官方的说法这位角色将有着和其他两个索尼克完全不同的全新能力。



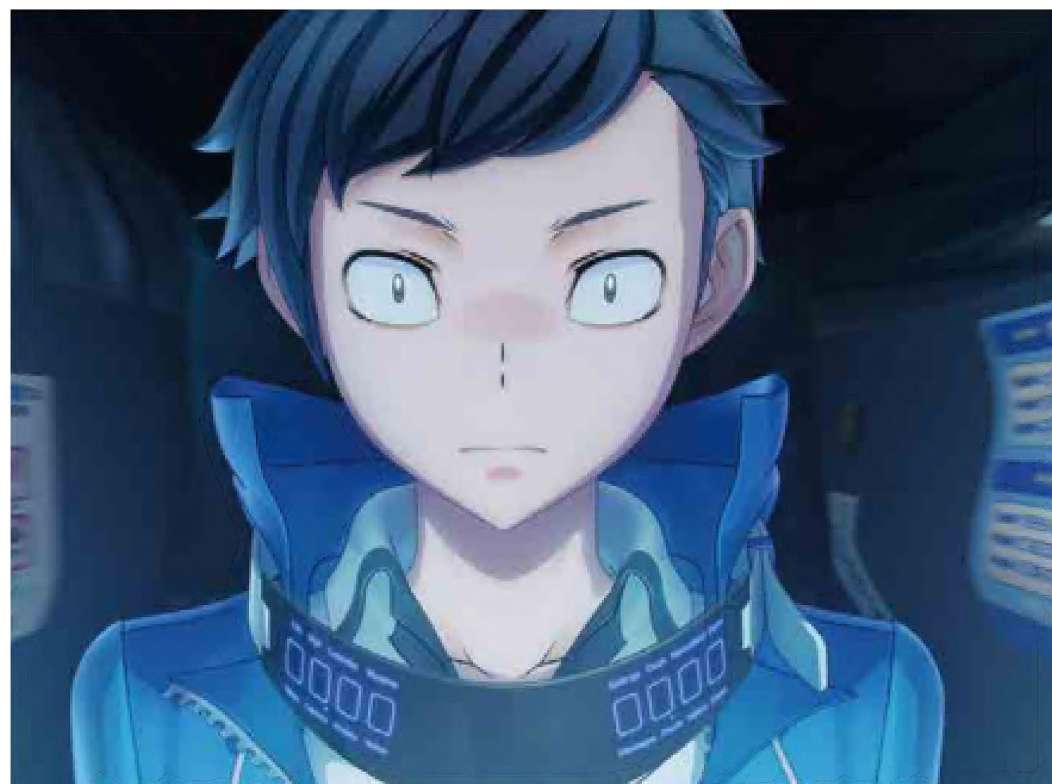
数码宝贝物语 网路侦探 骇客记忆

デジモンストーリー サイバースルゥース ハッカーズメモリー

■机种：PS4/PSV
■类型：角色扮演
■发行商：BNEI
■发售日期：2017年内



本作以2015年游戏《数码宝贝物语 网路侦探》为基础，以全新主角的角度来体验与原作故事同一时间线下的另一个不为人知的故事。虽然基本系统基本一样，但本作的主线流程以及支线任务长度基本和原作相等，数码宝贝的数量更是超越前作，共有超过320只，并将加入全新的地图。值得一提的是，除了和原作一样对应繁体中文版外，本作还将收录《数码宝贝物语 网路侦探》的完整内容，当年错过上一作的玩家不妨购买本作来体验一下。





《最终幻想15》为“《最终幻想》系列”的未来发展给出新定义

总监田畑端为游戏开发和新技术的使用创造了生存空间

在完全只专注于《最终幻想 15》开发之前，田畑端在 SE 从事手机和掌机游戏开发工作，《最终幻想 15》是当时 SE 公司要求最严也最受期待的项目。成为《最终幻想 15》负责人后，田畑端一直致力于将这个长时间延期、甚至可能失败的项目带入正轨。他不断向董事会提出积极建议为开发争取条件，在经历漫长的等待和重重困难后，游戏终于问世。

接任之初田畑端并不知道自己将在未来的游戏开发中扮演怎样的角色，然而他所拥有的“将过去留在过去”的性格正是《最终幻想》所需要的。经历 6 年开发地狱的《最终幻想 15》必须回到起点，加入一些新东西，剔除无用的部分，甚至改变一些玩家一直钟爱的元素。



▲《最终幻想15》总监田畑端。

“‘《最终幻想》系列’作品的开发一直在尝试创新，”田畑端说。“最初开发《最终幻想》是为了取代 Enix 制作的、当时最受欢迎的游戏《勇者斗恶龙》，所以开发者迫切的希望能够有所超越。《最终幻想Ⅶ》是 3D RPG 游戏，开启了游戏的新时代；《最终幻想XI》尝试新模式，将在线游戏做为开发核心。我不确定《最终幻想》会有怎样的未来，但是打破界限、突破局限的精神一直不会变。”

与生俱来的前瞻性思维直接影响了田畑端对《最终幻想 15》的开发态度。在经历了修改和加入 DLC 之后，《最终幻想 15》最终成为一款加入多玩家元素的 RPG 游戏。“关于多玩家游戏模式会如何设计、如何开发，因为有保密协议，我真的没法具体谈论。但是这样的模式一定会与游戏息息相关，从某种角度来说会直接穿插在故事的不断推进过程中。我们没有过多地将多玩家模式的开发重点放在四个主要角色上，而是让玩家自己有所创造。所以与其说是玩家和朋友们一起经历四个主要角色的旅程，不如说是玩家和朋友们一起在游戏世界中开启新的旅途。”SE 公司之前已经制作过两款 MMO《最终幻想》作品，在《最终幻想 15》中加入多玩家模式也就变得非常容易了。“很难说这样的改变会对之后的《最终幻想》作品产生什么样的影响，但是该系列作品的开发总是准备着更进一步，不断突破技术限制做出玩家真正希望的东西。”

从田畑端的《最终幻想 15》开发计划不难推


■《最终幻想15》加入了很多公路片的元素。

测出《最终幻想 16》的大致模样，他也将游戏开发中的革新看作是将主机 RPG 游戏带入新发展趋势的重要一步。“这是一个新的商业模式，即使是补充作品，我也不希望《最终幻想 15》成为一次性消费，而是希望让它成为玩家不断享受新体验的作品。”

就如今的整个产业环境来看，即便是 PS4 也面临着发展困境，《最终幻想 15》也不幸成为第一个发售一周后销量未达到百万份的《最终幻想》正统作品。对于日本本土玩家来说，移动设备几乎分走了掌机的一半市场，很多主机的销售也受到巨大冲击。“我之前产生了日本市场已经转战手机游戏领域的观点，”田畑端承认道。“但是与其将手游看做威胁，不如说是一种机遇。”

“现在人们习惯于使用智能手机，大部分人都会使用社交媒体。所以在开发《最终幻想 15》时我的一个目标就是制作出一款对社交媒体有巨大影响的游戏。这就是你看到的玩家分享图片和视频的根源，这也是扩宽受众的方式。我认为我们在这方面做得非常好。”比起直面当前游戏时代存在的挑战，田畑端将眼光放得更长远。除了开发 DLC 和多玩家模式，制作组更是将《最终幻想 15》作为技术突破的试验台。

“我们也曾尝试开发 VR 平台游戏。但值得一提的是这样可能只是换种方式的重复，而不是真正全新的东西。我们希望进入全新的发展方向，我们更愿意把时间花费在真正正确的方向上。”在田畑端看来，虽然任天堂的新主机 NS 有很大的吸引力，但是他希望能够用更先进的技术开发出更能愉悦玩家的作品。“开发组的很多员工都逐渐上了年纪，不少人已经结婚生子，大家希望做出能够和孩子一起玩，同时还能让孩子们独立玩的东西。”

游戏已经发布，田畑端也发现技术和创新的互动是重中之重。《最终幻想 15》能够将这些要素融合在一起让他感到无比自豪，而开发团队不断将游戏开发作为未来革新的平台也让其十分满意。“我们希望通过一些细节的更改来改变玩家的游戏体验。整个游戏就是一个世界，有鲜活的环境，有感动，有改变。未来我们一定能够看到游戏变得更加生动，拥有更大的进步。”

从田畑端的《最终幻想 15》开发计划不难推测出《最终幻想 16》的大致模样，他也将游戏开发中的革新看作是将主机 RPG 游戏带入新发展趋势的重要一步。

“《塞尔达传说》系列”开启新纪元

《塞尔达传说 荒野之息》开发者曾计划将外星人入侵作为游戏内容。

“《塞尔达传说》系列”如同其本身的名称一样，一直作为业界传说存在，始终为玩家所津津乐道。早在 NES 版《塞尔达传说》中就引入了开放世界的概念，然而由于游戏需要，依然设置了一系列主线任务以及各类战斗指引玩家打通剧情。最新的《塞尔达传说 荒野之息》也引



►《塞尔达传说 荒野之息》海报。

用了这一模式，但在此基础上进行了大幅度革新，让《荒野之息》成为了“《塞尔达传说》系列”戏剧性的新起点。在新游戏中，玩家可以利用任何已经获得的道具或掌握的能力去解开一个又一个神庙谜题；武器加入了耐久度限制，使用多次后会报废；不同的原材料能够烹饪出带有不同效果加成的食物……玩家看到了一个似乎熟悉却又完全不同的《塞尔达传说》。在这个让人耳目一新的开放游戏世界中，充满了探索的乐趣和意想不到的收获。这款游戏最终几乎在各大游戏媒体都获得了满分评价，还是有赖于其背后的开发团队在开发过程中的脑洞大开。

2013年1月，《荒野之息》项目正式开发启动。原本计划于2015年完成制作，最终却因为各方因素一再延期，最主要的原因还是制作组希望将游戏做的更加有趣。直到今年，《荒野之息》终于与玩家见面，游戏的绝佳素质让其当之无愧地赢得了无限好评。游戏总监藤林秀麿说：“开发之初我们就想打破‘《塞尔达传说》系列’的传统，具体来讲就是考虑不同的游戏机制，然后尝试改变该系列之前作品中的一些固有的游戏模式。在确定大的开发方向后，所有制作人再聚集在一起，讨论什么该改变，什么不该改变。”

一开始就确定的“打破‘《塞尔达传说》系列’常规”这样的目标为制作组提供了诸多帮助。“我们都知道之前的《塞尔达传说》游戏作品都是由一个又一个单独的区域连接起来的，当时这样制作仅仅是因为技术限制。如今我们发现，我们能够打造出一个无缝的幻想世界。从这个层面上来讲我们就这样打破了传统。”技术总监堂田卓宏说。

如今在游戏中看到的庞大开放世界以及让玩家感叹的游戏细节都来源于制作团队的奇思妙想。美术总监泷泽智在谈到游戏制作时说，“公司有一个只有制作团队工作人员才能看到的论坛，大家会根据定下的常规开发大计划在上面发布一些游戏创意以及关于游戏开发的一些建议。团队中的一些年轻设计师提出了很多奇妙的点子，比如在游戏中设置外星人入侵绑架动物的桥段，或是两方外星人用镭射激光进行战斗，而主人公林克穿过战场的情节。当然，许多好点子我不能直接使用，但是这是一个非常棒的起点，让我们思考如何把游戏做得更新颖。”

“我们意识到，如果游戏中的所有物品都能和玩家联系起来进行互动，这样的互联性可以打造出全新的游戏体验。于是我们决定将这一概念作为游戏开发技术的核心重点。”堂田卓宏说。也正是这样的理念，让玩家不断开动脑筋，从环境中获取优势来完成某一任务，这种达成感是玩家最大的收获，也是制作组的核心追求。

泷泽智颇有成就感地提到了游戏中的建筑设计，这些设计大多来源于日本绳文时代的文化元素。“相对来说，人们不怎么了解绳文时代，因此会带着一种细微的神秘感以及我们所认为的很吸引人的奇妙感。我们当时在寻找感觉上很独特的东西，所以最终决定了选绳文时代作为文化背景。”



▲采用绳文时代文化元素的高塔。



▲喷射镭射激光的守护者已成为游戏代表角色。

对于故事和角色，制作组也提出了诸多新鲜创意。而要想在如此巨大的开放世界中讲述完整的故事是游戏开发的一大挑战。制作人青沼英二说，“在过去的《塞尔达传说》作品中，玩家的游戏历程会按照之前设计好的故事线以既定方式呈现出来。但在这个巨大的开放空间中，你可以自由移动。这样一来要想讲述一个完整的故事就成为了很大的挑战。因为我们无法确定玩家会去哪，做什么任务，选择怎样的游戏方式。后来想到一个好的解决办法，制作人按照这种方式写了一段剧情，效果非常不错。如果在游戏设计中过于注重按照某种特定方式讲述游戏故事，就会毁掉游戏的过程。如果太注重这一点，就很难像玩家想象的那样进行游戏，而我们的目标是给玩家一个自由的世界。”在角色的创作上，藤林秀麿说，“我们会首先考虑角色的性格，以此为基础进行外观设计。”从基本故事的情节结构入手，设计师进行创作，一个个鲜活的游戏人物就呈现在玩家面前。

游戏的最大亮点，当属庞大却又不失细节的开放世界。青沼英二说：“玩‘《塞尔达传说》系列’游戏的玩家都有很强的探索欲。他们总会尝试寻找隐藏点，这就是为什么这次我们一定要打造一个真正的开放世界。我们觉得非常有必要制作一款让玩家享受探索感的游戏。早在制作《风之杖》时就想打造开放世界，然而由于技术限制无法实现。那时我就想总有一天我们会努力制作出一个巨大的世界让玩家想去哪就去哪，如今算是实现了。”

《荒野之息》的各种细节都很好地证明了制作团队的用心程度。“让玩家自由烹饪一直是我想做的东西。在决定打破‘《塞尔达传说》系列’常规时，我们就计划不要随意给玩家补充生命值的道具。这样一来玩家就会在游戏中狩猎、采集，然后用收集到的材料进行烹饪，制作出能够补充生命值的道具。在我们看来玩家会很享受这一过程，他们会考虑不同食物带来的不同效果，以及不同的原材料会对食物产生什么样的影响，也会在做出很多带加成效果的美味的食物后无比激动。”藤林秀麿说。

音乐总监若井淑谈起游戏音乐也是信心满满。游戏的整个大背景音乐都以钢琴声为基础，作曲的时候我们也十分注重加入一些像虫鸣、鸟叫这样的环境音。从白天到黑夜，音乐也会从激昂随之变得缓和，不同的景色也会出现相应的背景音。“我们认为这种方式才真正适合这款游戏。我们用模拟录音的方式尽量还原真实的声音，虽然说起来很恶心，但是我们连游戏中的最常见敌人科波布林抹鼻涕的声音都设计了，这个声音很细微，我们也尽可能的还原，录音的时候把手指插进湿布搅来搅去才做出了这个音效。”

“如果没有团队，不可能创作出如此巨大的开放世界。不真正去玩游戏的话，也很难弄明白每一部分游戏世界是如何创造的。所以每当游戏开发遇到重要节点，我们都会停下来一起玩游戏，用来检查截至当时为止我们创造出的一切。每一次用心检查，都会让游戏越来越好。”青沼英二感慨地说。

“玩‘《塞尔达传说》系列’游戏的玩家都有很强的探索欲。他们总会尝试寻找隐藏点，这就是为什么这次我们一定要打造一个真正的开放世界。”

《地平线 零之曙光》将会为Guerrilla Games工作室带来巨大改变

荷兰游戏开发工作室Guerrilla Games希望制作出史诗级开放世界游戏大作

Guerrilla Games 游戏开发工作室一直致力于开发 PS 独占游戏，因为曾开发了技术精湛的“《杀戮地带》系列”在业界颇有名气。该系列作品初代最早在 PS2 平台发售，之后的 3 部续作分别为 PS3、PS4 开发，作品都在索尼的主机上显现出绝佳的游戏性。然而，这些作品中也都缺乏像《光环》或是《使命召唤》类作品所拥有的持久吸引力。

工作室 2017 年开发的游戏新作《地平线 零之曙光》一经发布震惊了所有人。工作室经过长时间酝酿的这款“末日启示”RPG 游戏讲述了围绕机械恐龙、部落文化展开的未来故事。多年以来，工作室开发出的多款太空射击游戏很好地证明了其开发能力。如今，呈现在玩家面前的宏伟开放世界 RPG 游戏《零之曙光》收获了无数赞誉，在发售两周后销量就已达到 260 万份，引发业界的高度关注。

为了制作出绝佳作品，工作室甚至连办公室布局都体现出开放包容的态度。Guerrilla Games 工作室执行制作人 Angie Smets 在谈到公司开发策略时说：“任何一个实习生有了好点子都可以直接与 Hermen Hulst（工作室总监）进行讨论。他们可能会对一些开发创意持怀疑态度，不过这没关系，都可以直接提出来。我想这大概就是我们工作室的文化，很开放的一种文化氛围。”

《零之曙光》主设计师是曾在 ZeniMax 公司开发《上古卷轴 Online》的 David Ford；叙事导演 John Gonzalez 是开发开放世界游戏的前辈，早前分别在华纳兄弟公司发行的《魔多之影》和 Bethesda 公司发行的《辐射 新维加斯》两款游戏开发中担任写作组负责人。为了开发《地平线》，他们从美国搬到阿姆斯特丹。而 Guerrilla Games 也希望二人能够将工作室带离持续开发第一人称射击游戏的老路，打造出一款拥有情感高度的动作 RPG 游戏。

“我们已经做了很多款《杀戮地带》，我在想我们是否能够完美突破，根据现有掌握的经验尝试一些其他的东西呢？”Hulst 详细讲述了长达六周的开发方案选择，他说，“你会发现开发过程中会面临无数新的挑战，而不仅仅是理念革新这一方面。到了确定方案的截止日期，我们依然没有多大进展，于是我们决定突破。”最终制作团队一共选择出 36 个游戏创意放上了 Guerrilla 工作室高层的办公桌。Hulst 提到，“有些是完整的创意，有些只是零碎的点子。”对于一个七年来持续开发“《杀戮地带》系列”游戏的团队来说，想要迅速转变，完全接受来自工作室各个部门不同工作人员的创意称得上是一种大解放。

《零之曙光》艺术总监 Jan-Bart van Beek 最早提出的例如红头发英雄、机械恐龙等创意一直沿用至今。Hulst 也承认，一次性尝试太多新东西是一种冒险，他说，“有野心、能创新是好事，但是我认为最好的方式是一次选择一到两个新创意，然后不断保持更新。”

“我真的很赞同 Hermen 将所有创意简化一到两个的理念，这些创意中的一个对我们带来了很多帮助，而另一个就是如今大家看到的《地平线》。”Gonzalez 说，“我认为我们的工作人员拥有非常特别的潜力，但是工作室也亟待建立新东西，这就需要引进一些曾经参与过开放世界游戏和叙事游戏开发的工作人员。”



▲《地平线 零之曙光》艺术总监Jan-Bart van Beek和执行制作人Angie Smets。

《地平线 零之曙光》为 Guerrilla 工作室开创了广阔的全新发展空间，然而该作与《杀戮地带》的联系也不容忽视。Hulst 解释说，《杀戮地带》中所有东西都有存在的理由，有一定的逻辑，这也是工作室一直以来坚持的理念。“曾经《杀戮地带》的某个视觉设计师创作了一种救生船，但是这一道具因为没法真正对游戏中的人物实施救援而取消，最终未能与玩家见面。”

《地平线》的开发也采用了这样的流程。游戏中的每一个部落成员、每一座建筑都与所处的环境以及当地文化相融合，这些可能都是玩家注意不到的细节，但是 Guerrilla 会毫不犹豫地坚定执行。动画设计师们哪怕不顾日夜的设计蚂蚁爬上树的细节也在所不惜。

“我见过了很多东西，也在行业中经历了许多事，这样一来可能会让人变得愤世嫉俗或是无比失望，”Gonzalez 说。“在我看来这都不重要。而我认为野心很重要不是因为类似于‘我希望成为宇宙的掌控者’这样的理由，而是因为人们真的会去关注产品的质量，我们不希望丢掉这些坚持。在这里，我们可以获得提升，可以在工作中找到归属。我希望尽我所能的走下去。”



▲《地平线 零之曙光》叙事导演John Gonzalez。

《零之曙光》收获了无数赞誉，在发售两周后销量就已达到 260 万份，引发业界的高度关注。

从《火焰之纹章 回响 ~另一个英雄王》中文版期待任天堂的中文化

2017 年 2 月 11 日，对于众多“《火焰之纹章》系列”的爱好者们来说是一个值得纪念的日子。这一天的下午香港任天堂公布了一段视频，这段视频虽然简短但却意义非凡。在视频中，任天堂企划本部第二开发部主管，也是“《火焰之纹章》”这一品牌的主要负责人山上仁志，用生涩的中文向广大华语地区玩家公布了即将于 4 月 20 日发售的 3DS 作品《火焰之纹章 回响 ~ 另一个英雄王》以及预定于秋天发售的《火焰之纹章无双》将同步发售中文版的消息 这也是“《火焰之纹章》系列”这一人气策略角色扮演系列首次推出中文版。和去年发售的《精灵宝可梦太阳 / 月亮》一样 本次《回响》中文版也同样包括简繁中文及原版日文，且对应日文系统主机（即所谓的港代日版机），中文地区的玩家们最为关心的锁区已经不再是问题。

过去在许多玩家的眼中，任天堂的形象仿佛一直都是保守而固执的，在游戏主机坚守锁区政策遭到颇多诟病，但实际上任天堂可以说很早就在试图打入大陆游戏市场，游龄稍大的玩家想必都听说过神游这一品牌，神游公司是任天堂与美籍华人颜维群博士合作创立，采用以自主品牌的名义引进、销售任天堂游戏的软硬件。虽然神游公司也自主引进并汉化了诸如《塞尔达传说 时之笛》和《马力奥赛车 7》等作品，然而受制于国内游戏市场的特殊状况以及任天堂主机本身的锁区策略，神游品牌的游戏主机及代理的游戏作品始终处于软件阵容乏力的困境，并未打开国内市场。

中国大陆的游戏市场虽然尚不健全，但其中蕴含的巨大的商机对于诸多国外游戏厂商依然具有极大的吸引力。随着国家解禁了长达 15 年之久的游戏机生产和销售禁令，索尼和微软不失时机的迅速进入大陆市场，先后推出了国行版的 PS4 和 XOne，而各大游戏厂商也将旗下的主力游戏品牌中文化作为向大陆推广游戏的一个重要渠道。过去没有中文版的游戏推出了中文版，有繁体中文版的游戏则推出了简体中文乃至国行代理。对于这样的现状，可以说任天堂也是看在眼里的，不过由于先前并不成功的尝试，任天堂自身在对于涉足大陆游戏市场的经营策略上还是显得颇为慎重，尽管大陆游戏市场蕴藏的潜力不可低估，但盗版问题以及国内的审批政策对于任天堂来说也是打开大陆市场的巨大阻力，加之大陆市场上神游 3DS 由于锁区政策本身也并非主流机种，直接在大陆销售国行版本的游戏软件并不是一个合适的途径。

对于盗版问题，其实随着玩家年龄层变大以及整体收入的提高，正版游戏的使用率也在逐步上升。也因此《精灵宝可梦》和《火焰之纹章 回响 ~ 另一个英雄王》都采用了现在许多游戏厂商采用的一种方式——在港版游戏中加入简体中文字幕（《精灵宝可梦太阳 / 月亮》更是全区自带包括简繁中文在内的 9 种语言）。笔者通过和一些业内人士的交流，了解到目前在香港销售的港版游戏，有超过一半以上实际都是销往大陆，因而通过港版游戏来打开大陆游戏市场，不失为一种“曲线救国”的方式。

如果说中文化后受到的热烈反响的《精灵宝可梦太阳 / 月亮》是一次重要的尝试，那么《火焰之纹章 回响 ~ 另一个英雄王》的中文化则是放出了一个明确的信号——任天堂这次是下了决心要进军中文市场的，而且之后推出的中文化作品不再局限于休闲或是低龄向的游戏，而是旗下在世界范围内都有着巨大影响力的知名品牌。“《精灵宝可梦》系列”毫无疑问是全球级别的国民游戏，而“《火焰之纹章》系列”在经历了《觉醒》和《if》两作的大卖后，也从任天堂社内一个小众向策略游戏品牌演变成了在全世界都颇受欢迎的知名品牌。无论是《精灵宝可梦》还是《火焰之纹章》，需要翻译的文字量都相当庞大，本地化所需要耗费的人力物力与《马力奥》等动作游戏不可同日而语，中文化能否收回成本也是任天堂必须要考虑的问题，实际上据业内透露《精灵宝可梦太阳 / 月亮》港版的销量相当不错，也正是因此才让任天堂对于旗下游戏中文化的有了进一步的动力。

同时《火焰之纹章 回响 ~ 另一个英雄王》是 FC 游戏《火焰之纹章外传》的重制版，而《火焰之纹章外传》可以说是大多数国内“《火焰之纹章》系列”爱好者的入坑之作，因而对于国内的火纹爱好者群体来说又有着特殊的意义 。或许是巧合，也或许是任天堂方面也确实对国内市场有过调研的缘故，《回响》作为“《火焰之纹章》系列”中文化的第一部作品，对老玩家来说，也自然而然地被赋予了额外的情怀加成。

如今，任天堂新一代主机 Nintendo Switch 已经取消了锁区，而 NS 首发软件阵容中，也不乏《超级炸弹人 R》这样已经附带中文语言的游戏，加上预定秋天发售的《火焰之纹章无双》也将同步推出中文，而此次《回响》港版的销量势必也会影响明年 NS 版《火焰之纹章》系列新作推出中文与否（据渠道商反馈目前《回响》港版的预定量相当不错）。因此，我们也有理由去期待任天堂进一步加快推出中文游戏的脚步，乃至于推出国行游戏以及国行主机，或许也不是遥不可及的事。





如果说中文化后受到的热烈反响的《精灵宝可梦太阳 / 月亮》是一次重要的尝试，那么《火焰之纹章 回响 ~ 另一个英雄王》的中文化则是放出了一个明确的信号——任天堂这次是下了决心要进军中文市场的，而且之后推出的中文化作品不再局限于休闲或是低龄向的游戏，而是旗下在世界范围内都有着巨大影响力的知名品牌。



黄金眼
GOLDEN EYE

■COS角色 莱德 ■出自《质量效应 仙女座》
■Coser 稀饭 ■插画 西达cida

视频黄金眼



http://www.tudou.com/plcover/HFAo6POcE5s/

乐高 世界
LEGO Worlds



PS4/XOne

[24]

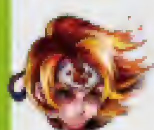
■Warner Bros ■动作冒险
■2017年3月7日 ■中文版

游戏简介：《乐高 世界》是一款自由度极高的沙盒游戏，玩家可以在不同主题的世界自由地创造和破坏不同的积木，或是建造出精妙绝伦的建筑物。探索、发现、创作、同乐，只要拥有足够的想象力，本作就有无限的可能。另外，本作除了提供繁体中文外，还提供了中文配音。

•动脑解密 •家庭悠闲 •合作同乐

优点：
- 主题多样的世界
- 超高的自由度
- 中文语音

缺点：
- 部分操作不便利
- 建筑时容易卡视角



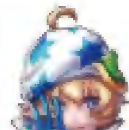
这是一款可以随意对游戏中的环境进行创造和破坏的沙盒游戏。虽然游戏的核心玩法和《我的世界》异曲同工，但完全由乐高积木组成的世界以及多样的工具使得本作独具特色。游戏提供了不少能简化操作的工具，破坏地形、复制积木、涂抹颜色，这些繁琐的操作能够使用工具直接轻松完成。工具的强大使得本作的普通模式就像是《我的世界》的创造模式，**玩家所需要做的并非是生存，而是如何创造性地去完成NPC给予的各种任务**，这使得本作的游玩相当轻松且有趣。



▲游戏中的岩浆可以直接使用上漆工具涂出来。



虽然本作提供了创建世界的游玩模式，但本作最主要的玩法还是去探索新的世界。游戏提供了诸多不同主题的世界，虽然其面积都不大，但每个世界都提供了诸多独具特色的道具和生物等，使得探索世界本身就成为了本作的乐趣之一。本作还支持同屏双人同乐，使得探索与建造变得更加便利和有趣。



不同以往主打主观创造的作品，本作是以积木本身的多变性打造出一个充满探索要素的宇宙。玩家需要做的是通过各式奇怪的工具，通过创造的方式完成各个区域的任务，有种解谜游戏的感觉。不过手柄操作起来有些吃力，不稳定的帧数配合乐高积木的纹路容易造成视觉疲劳。

VG评论 COMMENTS

用户不存在 评《乐高 世界》
游戏性不错，内测就买了，但是游戏转动视角，联网掉包有点问题，而且游戏后期内容有点不足，期待后期更新

永恒の ANY 评《乐高 世界》
有些时候视角很晕，分屏双人好评。

闪乱神乐 桃射沙滩
閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH



PS4

[22]

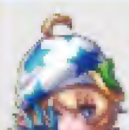
■Marvelous ■动作射击
■2017年3月16日 ■日版

游戏简介："《闪乱神乐》系列"又一创新力作，结合当前火热的第三人称射击类型，带来了一场充满福利的戏水盛宴。本作玩家将使用各类喷水枪械进行作战，并且利用水还可以实现冲刺和飞行的技巧，丰富的卡牌技能也使可玩度进一步提升，最大支持5V5的多人对战玩起来非常火爆刺激。

•多人联机 •二次元萌 •fans向

优点：
- 视听享受福利满满
- 技能武器种类丰富

缺点：
- 武器设计不平衡
- 联机不够稳定
- 单人部分玩法单调



第三人称射击的玩法以及喷气冲刺飞行的设定难免会让人联想到一些别的游戏。**但本作很巧妙的将以上这些与游戏的主题"水"结合在一起，使游戏内除了移动外的所有操作都需要消耗作为弹药的"水"。**可自由搭配的技能卡也使得枪械玩法更加多元化。半血后无敌保护的设定也使本会混乱不堪的战斗变得具有一定战术性。不过武器伤害设计不太平衡，射击的判定也有些奇怪，多人模式下所有人完全相同的武器选择相当影响游戏的体验。


▲这BOSS战！wow！



作为主打联机的作品，本作的角色之间除去近战动作外不再具有性能上的差别。10种武器各自拥有2种射击模式，混战起来乐趣无穷，只可惜初期版本的枪械平衡性不好，不过可通过后续补丁解决。单机方面流程略短而且没什么难度可言，重心还是较多放在了联机上。



作为系列首款动作射击类型的作品，本作的素质尚可，简单容易上手，不管是否擅长射击游戏，玩家都体验到本作混战的爽快，但是由于枪械决定攻击模式导致原本丰富的角色特性得不到展现，而且武器平衡性太差，因此只能说是一款有趣的联机游戏，算不上一款好的竞技对战游戏。

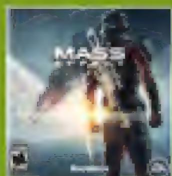
VG评论 COMMENTS

Nickswl 评《闪乱神乐 桃射沙滩》
这不是传说中同时拥有"枪车球"三大要素的那款神作么（手动滑稽）。

D之守护者 评《闪乱神乐 桃射沙滩》
怎么看这个欧派建模，与前作相比都毫无进步。连个凸点都没有，要向《死或生 沙滩排球3》好好学习学习，销量才会爆卖。

质量效应 仙女座

Mass Effect: Andromeda



PS4/XOne

[26]

■EA ■角色扮演

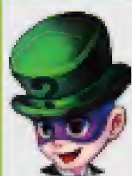
■2017年3月21日 ■美版

游戏简介：时隔五年后的《质量效应》系列"最新作，不但更换了主角人选，也把故事从银河系搬到了遥远的仙女座星系，玩家将会扮演人类方舟海伯利安号上的新晋开拓者，带领着自己的队伍探索这个陌生的星系并寻找到新的家园。

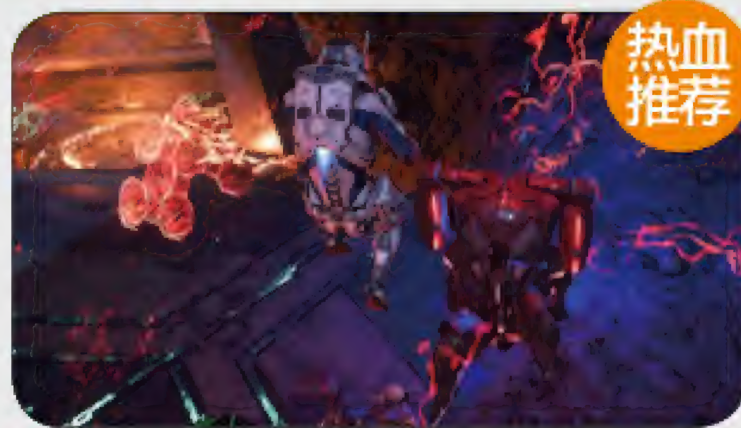
·剧情派 ·枪战射击

优点
- 战斗爽快感强烈
- 人物强化系统大革新
- 有趣的背景和故事

缺点
- 人物脸部动作过多
- 开放场景偶有小 BUG



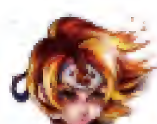
虽然刚玩上的时候被奇怪的人物表情搞得有点失望，但习惯了之后会觉得问题也不是那么大，一些奇奇怪怪的小 BUG 也只能算是大规模游戏当中的常见问题。**反倒是游戏的整体系统改造非常值得肯定，改掉了过往作品当中的不少痛点**，也加入了不少革新，却没有丢掉在星际探索以及和同伴发展浪漫关系等经典要素，更是加入了在星球表面自由探索、收集材料制作武器和装备还有建立殖民地等新内容。所以尽管本作不被各大媒体看好，个人觉得游戏体验还是非常棒。



▲新加入的喷射背包赋予了玩家角色远超以往系列作品的机动能力，也让游戏的爽快感大幅提升。



本作的战斗节奏比前几作快了不少，新增的"战历"系统让玩家在塑造角色能力时有了更多的自由度。外星球的探索部分相当有趣，数量众多的支线以及探索要素保证了游戏的耐玩度。可惜的是本作剧情特别是对话演出的效果不佳，过量的人物表情细节有画蛇添足的嫌疑，直接影响了玩家的游戏体验。



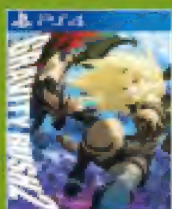
本作的战斗系统相当简单明了，即便是第一次接触本作的玩家也能很快上手，但战斗节奏加快的同时也使得误操作的几率增加，自动进入掩体等设定在实际战斗中甚至会拖玩家后腿。剧情演出是个弱项，但在一些诸如人物日常对话或者游戏内文档等细节却做得可圈可点，支线剧情也比主线更加出色。

VG评论 COMMENTS

练啵囍 评《质量效应 仙女座》
除了面部极其僵硬之外，和预想的游戏没有太大差别，基本上还是值得一玩的。

Rohan 评《质量效应 仙女座》
玩了这游戏之后觉得，游戏这种东西真的就是看你自己的感觉，评分再高你不喜欢也是不好，评分再低只要能觉得玩得开心也是对你来说好的游戏。

重力异想世界完结篇 另一章完结篇：时光方舟——拉文的选择 DLC



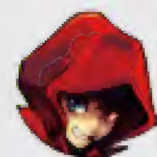
PS4

[8] 游戏本篇黄金眼评分：25

■SIE ■动作冒险

■2017年3月21日 ■中文版

游戏简介："为了响应粉丝的愿望和呼声，在游戏正篇发售前就公开了 DLC，这个 DLC 以游戏中的人气角色拉文为主角，时间在一代和二代之间，讲述拉文为了唤醒在方舟中沉睡的孩子们而战的故事。在剧情上补完了拉文的身世和经历。



作为一个免费的 DLC 本作极大地满足了粉丝们想使用拉文的愿望，虽然整个流程只有大概两个小时不到，但是内容颇为丰富，6 章故事里面两个全新的 BOSS 级角色登场，4 场 BOSS 战。基本上能让喜欢拉文的玩家过足瘾。比较可惜的是这个 DLC 的内容跟正篇完全独立开来，拉文无法在正篇中随意使用，而且这个 DLC 里面可活动范围都是限定的，不能自由探索城镇。剧情方面，这个 DLC 不仅没有彻底补完正篇的剧情，甚至还多挖了一些坑，也难免会让一些玩家感到失望。

VG评论 COMMENTS

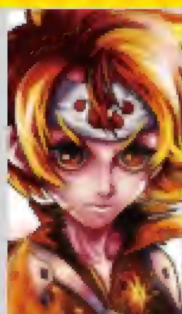
葱少 CC 评《重力异想世界完结篇》
游戏的剧情可以说比较完整了，但是这里不得不说这款游戏战斗的糟糕手感，空战的时候被水淹没不知所措是家常便饭，BUG 也非常多。即便如此，这个游戏还是非常特别，但最后几章的关卡设置让我满脸问号，毫无意义的重复目标太多，还有那个推箱子，不明所以。游戏的概念很棒，以现在的技术和交互，很难做出非常理想的效果。

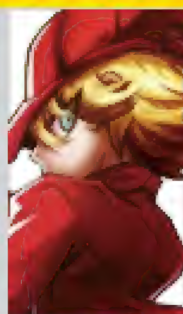
陈泰铮 评《重力异想世界完结篇》
操纵重力的设计很有想法，虽然战斗方面比较简单，但是鲜明漂亮的美术风格让人陶醉，适合喜欢休闲探索的玩家，全年龄向非常适合一家人游玩。

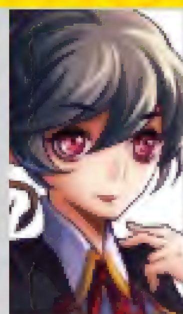
北极睡熊 评《重力异想世界完结篇》
故事上觉得没有一代好，还有就是怪物种类上有点单一，还没有第一代多呢，每次都那么几种。宝石也是全是那种小的。

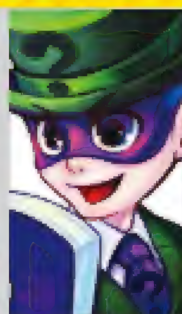
LZephyr 评《重力异想世界完结篇》
跟前作比起来进步非常大，支线丰富，并且都有单独的剧情，许多支线剧情是对主线的补充。

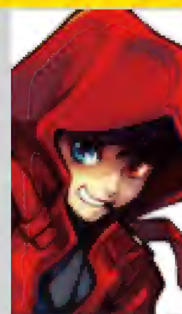
Sdie 评《重力异想世界完结篇》
光是主线很普通，但是配上支线就变得很精彩了，我觉得最大亮点是在于和支线结合起来的故事人物和世界观，而且支线非常有意思基本没有什么重复的都是有各自的小故事，特别好玩。至于视角操作，特别是土星那段就特别难受，惟一的扣分项。


余烬 大学曾沉迷《我的世界》无法自拔，对沙盒类游戏颇具好感。

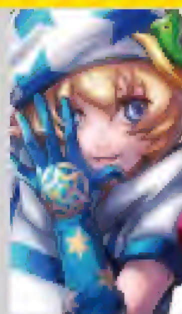

昴星团 《怪物猎人》系列"老玩家，对游戏的各种数据早已烂熟于心。

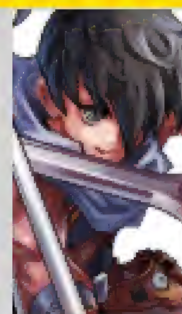

果汁 日式游戏爱好者，对 RPG、ACT 和美少女游戏情有独钟。


稀饭 《质量效应》系列"老玩家，对开放世界里的小 BUG 毫不在意。


宇宙人 喜欢有美少女角色以及绅士向游戏的"萌豚"玩家。


三日月 美式角色扮演游戏爱好者，BioWare 死忠。


六等星 相对于沉浸在 3A 大作精美的世界中，更期待一些令人"爽到"的游戏。


三味线 沉迷在老旧狩猎世界却装成萌新的厚颜有耻玩家。

评分标准

每款游戏均会由三位不同的小编进行评分，每人 10 分，总分 30 分。

27~30分 的游戏为"**黄金珍藏**"

24~26分 的游戏为"**热血推荐**"

怪物猎人××

モンスターハンターダブルクロス



3DS

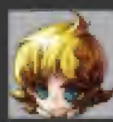
[24]

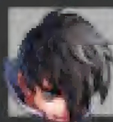
■Capcom ■动作角色扮演
■2017年3月18日 ■日版

·合作同乐
·酣畅爽快
·多人联机

历经一年多，《怪物猎人×》的续作终于发售，这次还有更多的老怪物回归，狩猎风格再度追加2种，二名怪物也增加至18种，还有丰富的村上位和G级任务供玩家们挑战。

8  白速龙王终于回归，感动至极。
——人生第一猫被白速龙王拿走的昴星团。

8  新怪物依旧不足，不过部分武器的新风格打起来还是很爽快的。
——吃了那么多年老本，几时才能玩到真正意义上的新作呢？

8  虽然抱怨老是用新风格打旧怪物，但身体还是老实地拼命玩。
——打上许久才穿上新装备，居然兴奋得不吃猫饭上战场。



2015年11月，《怪物猎人×》以炫酷的特效、华丽的狩猎风格进入了猎人们的视线，这款游戏看似集结了掌机版《MH》所有历代怪物，但不少玩家也意识到了还有少数怪物没有登台，也就意味着会有续作，果不其然，作为资料篇的《怪物猎人××》把先前漏掉的怪物全数补上，同时追加了G级任务，那么本作又表现得如何呢？下面就跟随小编的视角一一解析。

新的要素

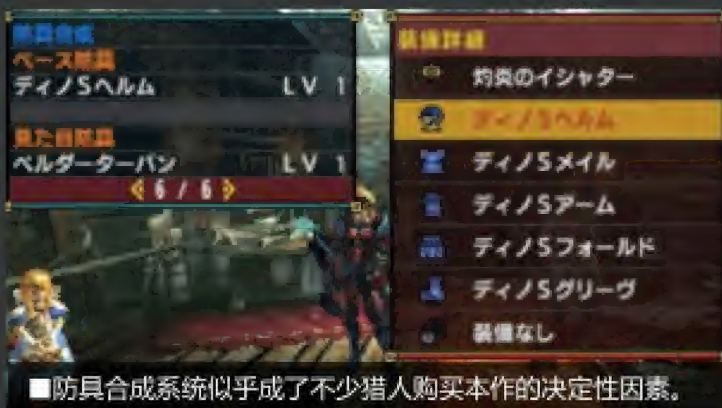
说到这次资料篇的新要素，实在是令人有点汗颜。历代资料篇的新增内容都会给人一种新颖的感觉，本作的新内容却是如人所料，新（旧）怪物、新的二名怪、新风格、G级任务和装备，这都是作为资料篇必有的套路，除此之外没有任何具有核心价值的猛料。如果要说新据点龙识船和研究院的支援系统和扩张，虽然这是新系统，但对狩猎过程根本起不到任何作用，除了拓张箱子和防具合成外，其他功能毫无存在感；防具合成令不少玩家最终入手的本作，但其实也只是满足外观党的需求而已，并不会增加多少耐玩性；新的两种风格并没有为猎人们的战斗带来革命性的变化，勇气风格与武士道风格过于类似，只能制作特定物品的炼金风格的存在意义又值得引人深思；新怪物实际来讲只有两个，二名怪物虽然增加了6个，但毕竟是由老怪物的变种而来，带来的新鲜感远远不足一个全新的怪物。总而言之本作作为资料篇增加的新要素质量远不如前，有种“新瓶装旧酒草草了事”之感。


■新据点龙识船与其他据点相比没有多少新功能，给人的印象不怎么深。

体验优化

虽然这次的新要素不够丰盛，但体验依旧不差。这次资料篇从狩技槽积累量方面变向削弱了部分前作打法过于无脑的武器，还对个别武器进行了强化，现在猎人们对武器的选择可谓是“百花齐放”，组野队基本能看到不少前作无人问津的武器，新鲜感十足。战斗特效的表现力比过去更加强大，笔者在使用太刀的“樱花气刃斩Ⅲ”时，发现原本的剑气上多了闪电的效果，炫酷程度爆满，爽快感比起前作提升了不少。

相信不少老玩家在选择防具时，会为了整体外观而舍弃套装的性能，更别提那些技能超强但外表超难看的混装了，这次推出的防具合成系统可谓是满足了不少猎人的欲望，可以把自己喜欢的外形和自己所追求的强力技能相结合，最终获得又帅又强的套装，而且合成的门槛很低，还能把合成后的防具还原，简直方便得不行。



■防具合成系统似乎成了不少猎人购买本作的决定性因素。

官方还在前作的某些细节上做出了更改，例如现在组队做村民委托的时候不需要亲自去接任务，蹭他人的同名任务也能把委托完成，和伙伴联机的时候再也不用把同一个任务做多遍，省下了不少时间（当然二名任务照旧，不然就有点过分了）。另外相信前作不少把游戏玩到极致的猎人都会为自己的道具箱被各种票塞满而纠结，毕竟以往的作品中几乎不可能把道具塞满，但前作的多种怪物和二名怪物的出现却让猎人们为之忧愁，于是这次借由新增的研究室系统，把道具箱进一步扩充，多达23页的道具箱可以放下前作近两倍数量的道具，算是解决了猎人们的烦恼。

还有一个优化了体验的部分，就要数许久没有登场的老山龙了。在本作推出之前，老玩家听到老山龙肯定都会震惊得两手一抖，回想起砍肚子近半个小时才能完成一次任务的经历，相信官方早已听到了玩家们的心声，特意让老山龙借着《MH××》回归，一洗老玩家们心中的阴影。这次的老山龙任务前后只需要打2个区域，而且这两个区域均有移动炮台能够使用，考虑到有多次来回搬运炮弹装填这一繁杂步骤，官方把任务中单次搬运炮弹的个数增加至3颗，炮台弹药装填上限则为9颗（《MH4G》是10颗），也就是说只要来回搬运3次即可满膛。若多人游戏下配合效率高的话，光是全程打炮也能把老山龙轻松打败，比以往的老山龙任务都要轻松太多。


■猎人用大炮与巨龙展开的战斗着实带感。

结语

“《怪物猎人》系列”已经在游戏界走过了13个年头，在当今游戏环境和玩家们对游戏的要求日益变迁的情况下，作为一个老牌核心动作游戏的《怪物猎人》也在每次作品中加入新元素，以迎合新玩家并给老玩家足够的惊喜，让两者都能很好地融入到游戏当中，这次的《怪物猎人×》两部曲虽然有新瓶装旧酒的既视感，但没准是Capcom确认未来的发展方向而做出的试水作。今年正逢NS发售，若《怪物猎人》下一作仍然登陆任系平台，那么NS很有可能是它的新容器，不知道那个时候卡普空又会给猎人们怎样的惊喜呢，就让我们先把手头上的最终装备做好，拭目以待吧（笑）。

出剑？磨刀

一招或定成败 Nintendo Switch深度谈

写完上期的 Nintendo Switch 体验报告，我其实就很想谈谈对于这台新主机的感受，如果让我打个分，大概和 IGN 那位给出 6.7 分后便离职的编辑差不多，甚至可能更低。不过鉴于拿到主机到完成稿件之间的时间不算太长，对于如此一台概念新颖的产品，单纯按照传统家用主机或掌机的评判标准来下结论，难免有失公允。因此我决定给它一个月的时间，让彼此都有足够充分的了解，并且尽可能将其作为一款单纯的游戏机，而非智能设备来看待。另外，负责制作《塞尔达 荒野之息》攻略，几乎天天 NS 不离手的纱迦，以及不远万里第一时间通过国外电商海淘入手的余烬，他们二位也会一谈谈各自对于 NS 的感受。

文 哪尼 美编 NINA

临阵磨枪，仓促上阵

NS 给我最大的感受其实并非单纯的"好"或者"差"，而是"仓促"。无论软件、硬件还是体验上都暴露出不同程度的瑕疵，虽然都不是什么太严重的问题，但却令人如鲠在喉。

"原汁原味"的港版

虽然此次主机的首发地区包含香港，体现出任天堂对于华人地区已经愈发重视。不过且不说连中文系统都没来得及做，甚至直接就拿日版主机贴个标签当港版卖，可见香港首发是非常匆忙的决定。或许有人觉得这并不是太大的问题，不过大家是否记得我在上期专题中提过，港版 NS 无法搜索到国内 149~156 信道 5G 频段 WiFi 信号的问题？虽然这并不影响基本使用，但针对海外市场的不同标准对硬件参数做相应的修改，对于一家硬件厂商而言应该是基本中的基本，况且也绝非难事。如果连完整的功能都无法提供，那么首发的意义何在？

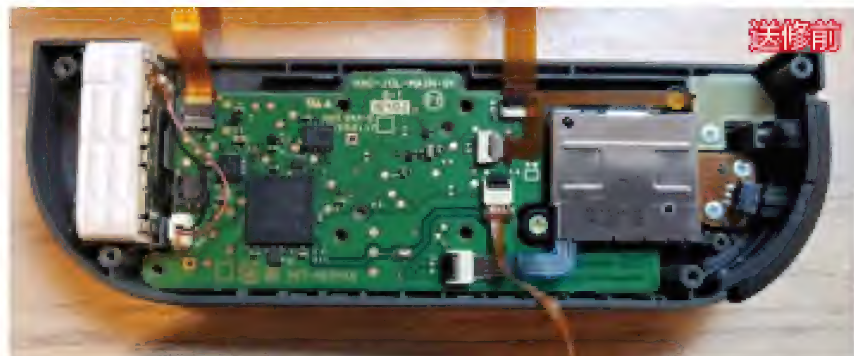


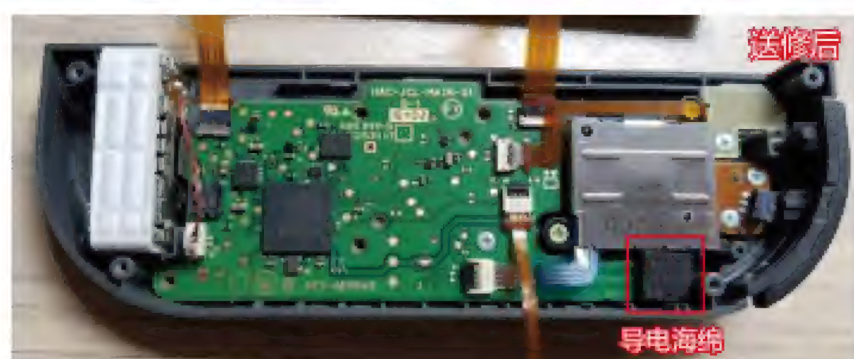
Nintendo Switch主機
（主機系統語言無法對應中文）

▲任天堂香港官网特别标明"系统语言不对应中文"。

Joy-Con失灵

Joy-Con 在使用过程中会出现延迟或失灵的问题，主要集中在左侧控制器上。这似乎并不是个例，国内外不少玩家都有类似的反馈，我个人由于没玩《塞尔达传说 荒野之息》





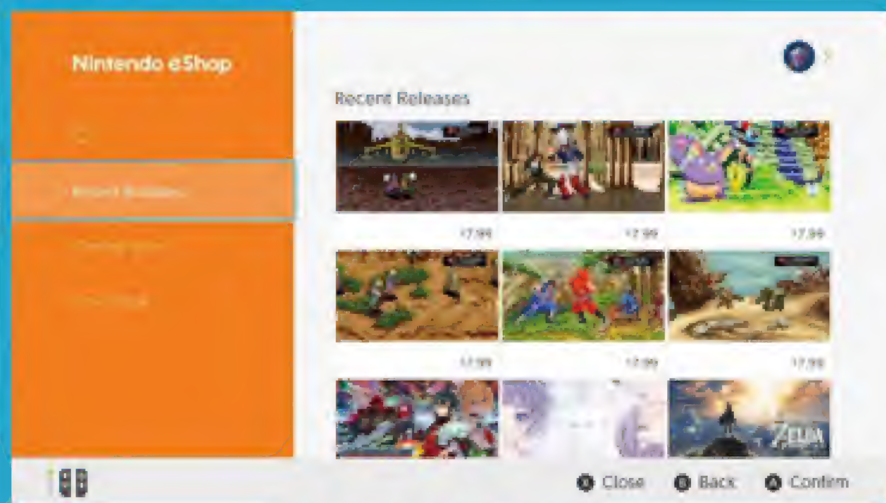
▲通过对比不难发现，解决方案仅需要一块小小的导电海绵。

这样需要长时间投入的游戏，因此并没有切身感受，不过纱迦和余烬均遇到了这一问题，且影响到了正常的游戏体验。

任天堂官方的反应也很迅速，在经过调查后表示这并非设计问题，而是生产差异导致的小概率事件，并为出现问题的玩家提供免费维修服务。而从国外玩家的反馈情况来看，其实只是在电路板上加了一小块导电泡沫，可见确实不是严重的硬件缺陷。但既然采用了分离式控制器方案，那么无线传输的要求更高是可以预见的，连接稳定性的测试显然应该放在首位，被一块小小的导电海绵坏了事，实在得不偿失。

网络，黯淡的锋芒

终于，任天堂也要进入网络服务收费时代了，在Xbox Live和PSN的潜移默化下，大多数玩家已经逐渐习惯了这项除主机和游戏以外的付费点。与其免费使用半吊子的服务，不如花点钱实实在在地提升体验，很高兴任天堂也能迈出这一步。从Wii、Wii U到3DS，任天堂的网络验总给人一种繁琐而混乱的感觉，每台主机间未能统一步调。不过NS一改常态，不仅不锁区，而且用一个Nintendo Account即可打通所有服务，重新设计的e-Shop商店内容详实且井然有序，令人好感度倍增。



▲NS的eShop设计颇为惊艳。

这些改变表明了任天堂清楚自己的短板所在，并在新主机上大刀阔斧地进行改革，全新的收费网络将是其中重要的一环：包含在线联机、线上大厅和语音聊天、免费游戏和折扣等，内容不算丰富但基本功能俱全。只不过最大的问题在于——这个连正式名称都还没有的网络服务，要等到秋季才能上线。连主机配套服务都做不到及时跟进，放到2017年来看多少有点令人匪夷所思，也再一次暴露了NS前期准备之仓促。

当然，精雕细琢总归没错，不过让我们稍作对比——PSN近一段时间来在会员促销上近乎丧心病狂，每月的免费游戏也是看点十足，而Xbox Live方面则胜在网络稳定，虽然免费阵容稍逊，但计划推出的9.99美元大作包月畅玩服务，对于核心玩家也具备相当高的吸引力。反观网络功能已经慢了好几拍的NS，不仅缺少亮眼的特色功能，竟然送的还是FC和SFC游戏（期限为一个月），实在显得过于小气了。其实倒不是贪图那么几个免费游戏，PSN送的免费作品，我相信很多人90%都没碰过，但其无形中提高了玩家的心里溢价，吸引力自然也就越高。

◄连正式名字都未确定的NS付费网络服务。

创新阴影中的“枷锁”

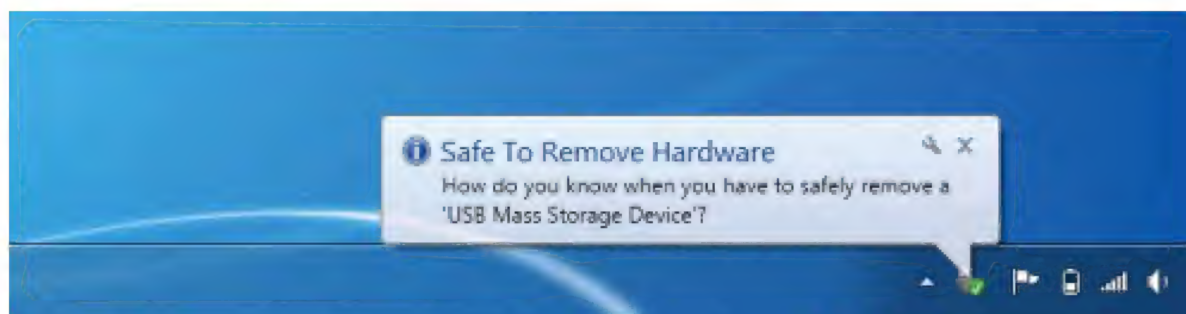
主机、底座、Joy-Con控制器三者共同打造的“模式切换”概念真的很棒，其实以前也有硬件厂商做过类似的尝试，但只有任天堂真的做出了切实可行的方案——无缝、迅速且流畅。尤其对于像我这样工作和生活中都需要长时间接触主机的玩家而言，没有比“惬意”更好的形容词了——公司、路途、家里，我都能迅速找到最合适的体验形式，无需考虑存档或网络的问题。

纵然PS4和Xbox One也提供了Cross-Save和Play Anywhere，但使用起来并不痛快，还必须额外购入另一台设备。能够真正意义上做到随处游玩并保持同一体验的，目前只有任天堂一家。是的，我非常欣赏NS的这个创新，体验上也近乎完美，但一段时间后，我也逐渐感觉到藏在创新阴影中并束缚着NS的“枷锁”。

最具代表性的便是NS的专用底座，这个黑乎乎的方块虽然分量十足，但说白了就是一个USB HUB，并不带有任何用于提升性能的硬件。很多玩家或许不解，掌机模式下性能稍差可以接受，但接入底座“变身”为家用机时，完全可以通过在底座中内置更强劲的芯片来提升性能嘛。确实，这个方案在技术上并不难实现，如今很多“变型笔记本”便是如此——作为平板时使用集成显卡，接入底座后则使用性能更好的独立显卡，如此一来岂不是两全其美？


▲微软Suface Book的键盘底座中包含性能更强的独立显卡，且支持热插拔。

我相信任天堂绝不是没有考虑过这种方案，但问题在于，这与NS诉求的“无缝体验”有所冲突。如果主机模式和掌机模式使用两套芯片方案，那么技术上就难以做到在游戏过程中“随时变型”，肯定需要先关闭游戏后再切换模式，如此一来割裂感就出现了。这也能解释为什么任天堂在底座上加入了USB3.0接口，却只能用于给手柄充电而不支持外接移动硬盘等存储设备，形同虚设（官方表示正在探讨支持外接硬盘的可行性）。因为这势必会引发热插拔的问题，试想一下，如果正在运行的游戏储存于外置设备当中，那么若是按照电脑上安全退出移动硬盘的步骤，整个过程将显得繁琐无比。当然我们不排除任天堂能够在未来提供基于数据安全保证下的热插拔技术，但就目前而言，想要在底座上加入任何重要的功能，都避免不了与NS的核心理念产生冲突。



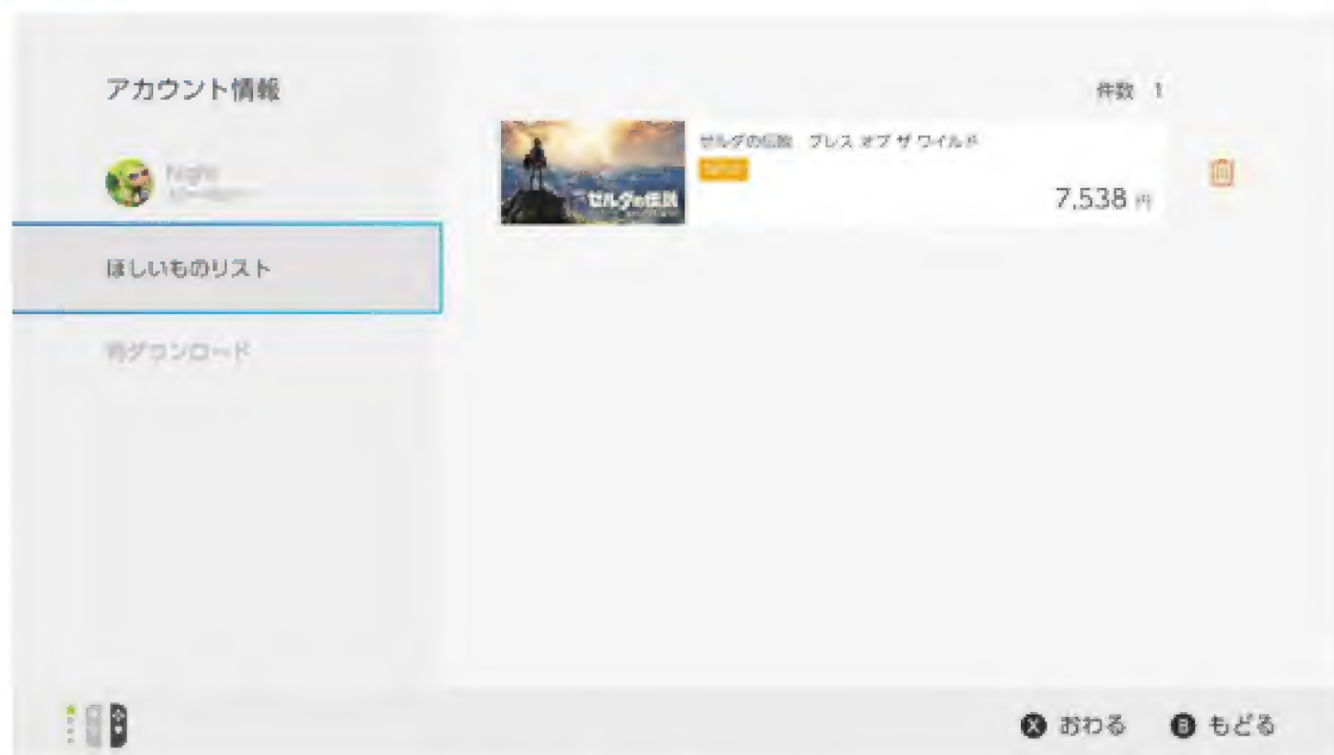
▲电脑上移除外接设备的过程虽然繁琐，但是为了保证数据安全。

自Wii U之后，任天堂总会在新主机上提出一个特立独行的创新概念，比如3DS的裸眼3D、Wii U的GamePad，包括这一次NS的“形态切换”，概念倒是足够新颖，但无形中却被过分束缚，仿佛戴着镣铐跳舞——所有的功能都必须集成在小小的主机本地内部，性能和容量无法显著提升也就成了必然，而具体要如何解决，我觉得任天堂现在也还没有想好。

总差那么一点

作为一个忠实的数字版游戏玩家，我坚定地认为这将会是未来发展的趋势，而事实上也确实如此，无论是 Xbox Live 还是 PS Store，甚至是 PC 平台的 Steam，越来越多的玩家开始接受并习惯于购买数字版游戏。因此，这也是 NS 上我非常关注的一点。正如上文中所提到的，任天堂在这方面的进化有目共睹，不仅允许单账号切换不同的地区，并且抛开了繁琐的机器绑定和 NNID，e-Shop 中详细的游戏介绍页以及愿望清单等功能，对于玩家来说也非常实用。

然而任天堂总是无法做到尽善尽美，尤其是在数字内容的下载方面，如果同时下载多个内容，NS 则最多只允许一个任务处于下载状态，而玩家并不能选择各个任务的优先级，甚至连主动暂停都不行。或许有人觉得这不是什么大问题，但假设你先下载着一个 50G 的游戏，紧接着又购买了一个仅为 100M 的游戏，正常来说我们可以选择先下载体积较小的，那么之后便可以边等待边玩。但在 NS 上，你要么只能耐心等待 50G 的东西下载完，要么只能取消这个任务，里外不对劲。另外 NS 也不能很好地支持多任务运行，从 eShop 返回主菜单后想要再进去，那么需要重新开启，又是一轮漫长的等待。难以想象这是一台智能化时代的硬件产品。

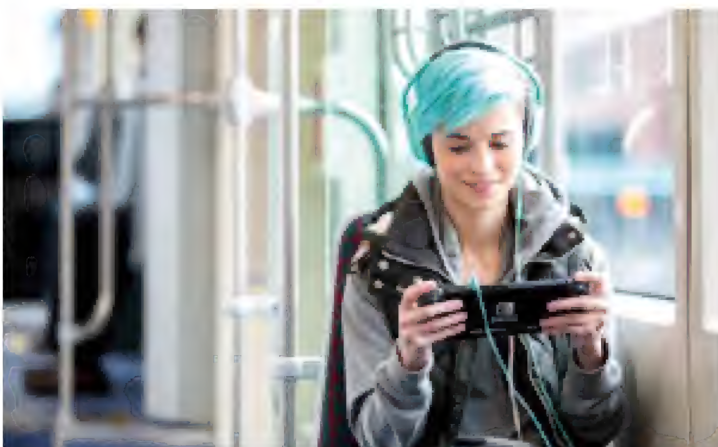


▲便利的愿望清单是我非常喜欢的功能之一。

定位的暧昧与尴尬

全新的道路

尽管任天堂一再强调，NS 并不是一台掌机，而是“可以随身携带的家用机”。这种说法可以理解，毕竟目前 3DS 的势头依然强劲，没必要造成产品线重复的影响。但我相信很大一部分玩家在谈论 NS 时，更喜欢称其为“迄今为止屏幕最大、性能最强的掌机”。这一方面是因为 NS 的变形设计令人印象深刻，而另一方面，作为一台第九世代的主机，其性能相比对手的家用机实在弱得可怜，甚至比不上第八世代主机，更别说是 PS4 Pro 或者未来“天蝎”这样的改良机型了。


▲我自己也更喜欢这种把NS捧在手里的感觉。

因此我个人觉得，NS 取代 3DS 的位置是迟早的事，如果任天堂执意再推出一台新的掌机，那只能说是没事找事，浪费资源。从 N64 开始，任天堂在家用机领域的发展一直不太顺利，虽然中途 Wii 的异军突起令人惊叹，但那只是建立在过分极端的胜利上，事实证明对于长远发展并不是完全有利的。相比之下，掌机领域则是风顺水，无论是 NDS 还是 3DS 都一骑绝尘，让对手毫无还手之力。今后《精灵宝可梦》、《怪物猎人》等掌机上大热的系列极有可能也会登陆 NS，那么这台机器几乎没有失败的理由。

通过掌机平台的优势带动主机平台的复兴，不失为一步好棋，说不定集合两个平台的力量，能够共同将 NS 推向一个新的高峰。用中二点的说法，NS 就像《王国之心》的利库，选择了一条既不属于光明（家用机），也不属于黑暗（掌机），而是介于两者之间的道路——黎明，我们当然也希望任天堂能够凭借这台主机，迎来属于自己的黎明。



▲国外玩家设计的假想图——根据不同游戏变化的 Joy-Con。

比上不足，比下有余

不过必须要说的是，掌机最大的特点是方便携带，但我很难把 NS 划分到“方便”的范围内来。无论是 3DS 还是 PSV，我都可以轻松地塞到衣服或裤子的口袋中，而带着 NS 我还得专门准备个包才行。当然，现在很多人也喜欢带平板电脑出门，屏幕有六英寸的 NS 如果拿来充当一个小平板倒也非常不错，然而其别说视频播放等多媒体功能了，甚至连浏览器都没有，即便它有着无可比拟的游戏阵容，但目前我仍然倾向于选择 iPad mini 外加 3DS 或 PSV 的组合，毕竟外出游玩时，游戏功能只是打发时间的点缀，绝不是重点。



▲当做一台掌机的话携带并不方便。

另一方面，从家用机的角度来看，NS 孱弱的性能依然是绕不过去的坎。任天堂第一方固然有神优化，《塞尔达传说 荒野之息》如此广阔的开放世界，都能做到稳定流畅的体验（虽然最高也只有 900p+30 帧），但第三方厂商则未必有这样的技术，以《勇者斗恶龙 英雄集结》为例，画面效果比不过 PS4 版，帧数甚至比 PSV 版还低，充分体现出了比上不足，比下有余的尴尬。在这种情况下，NS 在今后恐怕也难以得到太多第三方跨平台 3A 级大作的支持，这个延续了多个世代的老问题，可能依然无解。



▲NS版《勇者斗恶龙 英雄集结》的优化还有待提高。

而事实上，即便是《塞尔达传说 荒野之息》这样的第一方大作，却丝毫没有用上任何一项新主机的特色功能——既不支持 Joy-Con 的体感操作，也不支持触屏。这对于一向把创新体验摆在首位的任天堂来说，实在有些反常，如果连第一方自己都不上心，那么恐怕很快也会和裸眼 3D、GamePad 一样沦为鸡肋。

分享的乐趣，仍需打磨

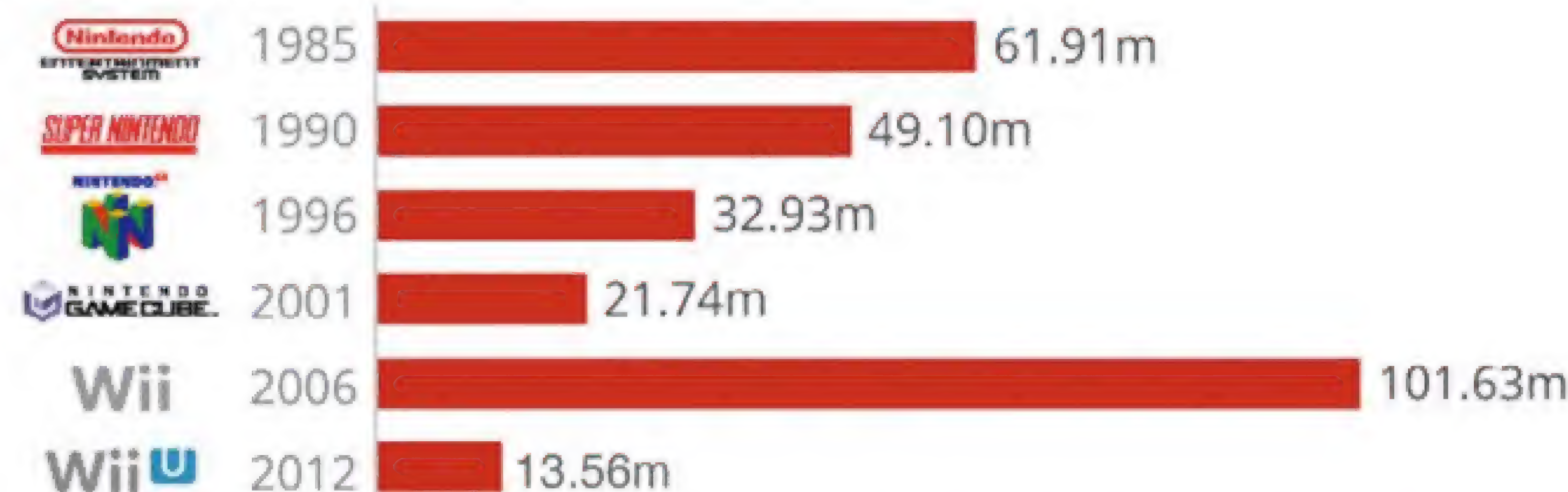


虽然从家用机和掌机两方面来看，NS 都有软肋，但其实“桌上模式”才是三个形态中的重头戏，兼顾了便携与分享，最能体现任天堂提出的“可携带家用主机”这一概念。将左右两侧 Joy-Con 一分为二变成两个手柄的设计，更是绝妙的创意，以往所有的主机都无法做到这一点。



不过概念虽好，但任天堂的打磨显然还不够。比如首发力推作品之一的《1-2-Switch》，作为一个聚会利器，又可以很大程度上脱离屏幕，简直是“桌上模式“的绝佳搭档，因此我也尝试着外出时带上它，和朋友们一起分享。确实，当我取下 Joy-Con 立起支架将本体摆在桌上时，所有人都提起了浓厚的兴趣，各种逗趣的小游戏也让现场欢笑声不断。不过几局过后则出现了尴尬的一幕，由于主机本体的外放声音不够大，因此经常会听不清提示音（比如西部对决拔枪瞬间的口令），十分影响游戏体验。

当然，并不是每款游戏都像《1-2-Switch》这样对声音有较高的要求，可以预想到的是，今后随着《马里奥赛车 8》等游戏的推出，这种随时随地与他人分享游戏乐趣的独特体验，将会成为 NS 最具差异化的优势，也会是吸引更多玩家的杀手锏。



出剑，还是磨刀？

所谓“先发制人，后发制于人”，出招更快意味着更容易获得主动权，然而“工欲善其事，必先利其器”，武器若是不够锋利，那么出招再快也是破绽十足，把刀磨得锋利些，才能见血封喉。只不过 Wii U 的过早失利，逼得老任不得不提前祭出这把尚未打磨到最佳状态的武器，所以才会出现以上的那些不完美。或许有些人看了会觉得心里不舒服，但却都是目前客观存在，并亟待任天堂解决的问题。

从首发情况来看，NS 的势头非常不错，首周全球销量超过 150 万台，许多地区甚至出现了供不应求的缺货状态。所以固然我希望 NS 能被打磨得更完善一些，但显然任天堂也做足了市场调研与评估，有着比我们更专业的考量。只不过历史经验告诉我们，开局的优势并不能代表一切，如今做结论显然为时尚早。

虽然通篇下来对 NS 的吐槽多于赞赏，但其实是因为我更多地从一个不玩《塞尔达传说 荒野之息》的玩家角度出发，因此主机的缺点自然也被相应的放大。不过必须要说的是，**我认为 NS 依然是任天堂三个世代以来最值得购买的一款主机，它的未来充满了无限的可能。**当然，如果你和我一样不玩《塞尔达》，那么再等等也无妨。

▼NS肩负着复兴任天堂家用机市场的重任。

NS的近忧和远虑



最近其他娱乐基本都暂停了，我的时间都砸到 NS 上了。我使用 NS 的时间，差不多也就是玩《塞尔达传说 荒野之息》的时间，如今早已过了 100 小时。在经过一开始的惊喜之后，我开始感受到一些 NS 的近忧和远虑。

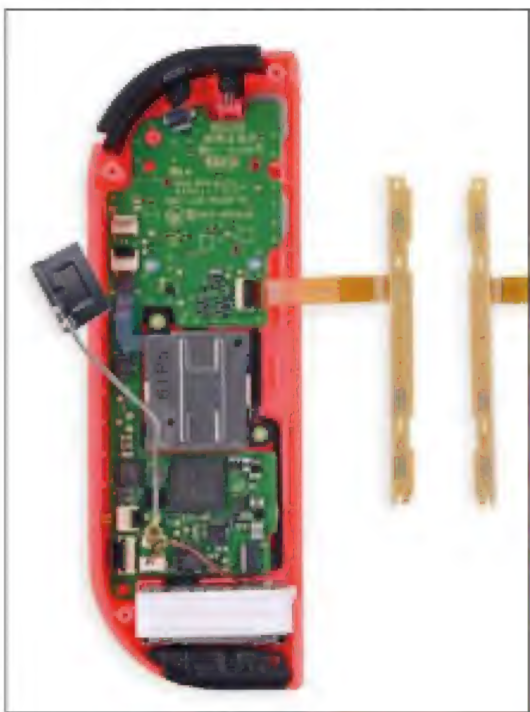
近忧

在 NS 最初公布之时，我真以为 NS 的思路是这样的：外出和工作时使用掌机模式，牺牲性能换来便携性；回家后使用 TV 模式，通过底座提供更强的性能。后来才知道原来这个底座就是个转换器，并不会提供额外的性能提升。这么一看，其实 NS 差不多就是 PSV+PSV TV 的合体。

实际使用中，我对 NS 的理念还是比较满意的。因为工作关系，我经常要背着 PS4、Xbox One 在家里和编辑部之间来回。相比之下 NS 体积小、重量轻，天天带着也不是什么难事。只是用久之后，还是多少感受到一些问题。

NS 是目前最强的掌机，能较流畅地运行《塞尔达传说 荒野之息》这样的大作足可证明这点。虽说 NS 不如 PS4、Xbox One，但那两台机器可不能变掌机。不过从掌机角度来说，NS 机身偏大，重量也不轻，当掌机玩久之后就会感觉明显的手酸。日后如果要玩动作游戏或射击游戏，相信这一问题会更加突出。

在使用 TV 模式的过程中我遇到的最大问题，那就是手柄会偶尔失灵。一般表现为指令输入有延迟，极少数情况下会出现操作不了的情况。问了几位朋友，他们都遇到过类似的情况，只不过我这边特别严重，此问题据说是因为环境中其他无线设备干扰导致的。最近任天堂已经承认部分手柄会出现与主机配对失灵的问题，也不知道我遇到的这种情况算不算在内。



远虑

PS3 即将停产是近期的一大热门。PS3 从一开始形势严峻，到最后的迎头赶上，靠的就是越来越强的游戏阵容。游戏阵容决定主机命运，这已经是二十年前就公认的真理。Wii U 的失败，便是因为游戏阵容太差。Wii U 一开始打的是用异质玩法来摘取高清市场成熟果实的主意，然而由于机器设计上的问题，导致第三方很快就对 Wii U 失去信心，而任天堂自己又不给力。最近几年在决定 UCG 大赏的入选游戏名单时，Wii U 往往连 10 个名额都凑不出来。这个情况有点像当年 X360 的末期，但是 X360 当年就算没有第一方的支持，欧美的第三方大作可是一个不少地都在往 X360 上搬，因此 X360 从来不会有没游戏玩的感觉。而 Wii U 就不一样了，如果第一方不给力，那就真没游戏可玩了。



▲NS版《马里奥赛车8》并非新作，依然不能首发登场。

如今来看 NS，不难发现 NS 面临的问题和 Wii U 差不多。任天堂自身做游戏的实力不容置疑，但从 Wii U 时代以及 NS 目前的游戏阵容来看，任天堂第一方的开发力量已是难以为继。那么第三方会大力支持 NS 吗？个人感觉挺难的，且不说 NS 的机能距离另外两家有多大差距，光是 NS 最大 32GB 的储存容量就足以让不少厂商打退堂鼓了。当然储存容量是可以通过 MicroSD 卡扩展的，但这对于玩家来说是一笔不小的开支。如果还是得不到第三方的支持，那么 NS 的成功无疑是镜花水月。

回头审视一下 NS 的首发情况，个人认为，任天堂还是过于着急了。NS 首发游戏阵容之薄弱，在我记忆中也就是比 NGC 略强一点。虽说 NS 首发就有《塞尔达传说 荒野之息》这种满分大作，但总不能指望买机器的人都玩这个游戏吧。而且就拿《塞尔达传说 荒野之息》来说，赶工的痕迹还是有的。比如 NS 拥有触摸屏，但是在《塞尔达传说 荒野之息》中完全没有触摸要素，实在可惜，不然游戏体验肯定还能再上一层楼。

还有一点需要指出的是，目前 NS 的最大特点还是它的便携性。从游戏性的角度来看，NS 还不能提供令人眼前一亮的新颖玩法。任天堂需要在这方面多努力一下，为玩家和第三方做出表率。

梦想照进现实？



梦想

如果让我去细数个人不长的人生中那些难以忘怀的与游戏相关记忆，我会想起在被窝里偷偷玩 GBA 的日子，只是屏幕太小，近视的度数又一次上涨；我会想起使用 PSV 远程遥控游玩 PS3 游戏的日子，只是限制太多，隔几面墙就失连了；我会想起无数任天堂掌机上的经典游戏，只是马赛克太多，剩下的也就只有游戏性了；我会想起在大学时和室友在 PS3 上一起游玩《暗黑破坏神Ⅲ》的日子，只是为了三人同屏游玩，我还额外买了两个手柄。

所以，如果你问我希望有一台怎样的游戏机，我会告诉你：如果它是一台掌机，我希望它的屏幕够大画面够高清，游戏品质能达到主机游戏的品质更好；如果它是一台主机，我希望它的标准套装里面包含多个手柄，并且能提供不少多人同乐的游戏作品，如果还能将任天堂掌机上的经典游戏都高清化就更好了。直到 NS 公布之前，我的这些希望都只能存在于梦想之中，但 NS 的发售却将梦想照进了现实。

客观来看，NS 那些让人眼前一亮的功能其实都不算是革命性的创意，无论是游戏画面能随意输出到显示器和自身屏幕上的"转换"还是手柄可拆卸的"分享"，在 NS 之前其实已经有高科技产品想到并做到。因此，最重要的其实并非是这些创意本身，而是这些创意在 NS 上被设计出来的目的到底是什么。

对于一款游戏机来说，任何设计的初衷其实都是为了让玩家"玩得爽"。画面马赛克多了就提升机能，提供高清的画面；出门在外也想玩游戏就推出掌机，随时随地都能玩；想和其他人一起玩游戏就设计多个手柄插口，再来个网络联机功能。而 NS 那些看似花哨的创意功能本质上其实都是在为玩家服务，无论是"转换"所带来的"随时玩"还是"分享"所带来的"一起玩"，都是为了让玩家玩得更爽。

因此，从玩家通过游戏机来玩游戏这个体验上来说，NS 的核心理念和功能都值得让人赞赏，甚至可以说它成功将不少玩家梦想中的游戏机带入了现实。

现实

所谓梦想这种东西，只能是用来追逐的，因为当你抓到那个梦想的时候，你会发现你有了另一个更高层次的梦想，这便是我们的现实。当拿到 NS 并深度游玩了近一个月后，"转换"与"分享"的功能确实带给了我不少的便利和乐趣，但同样，不少设计上的问题都让我玩得不够爽。

首先是关于 Joy-Con 手柄。从手感上来说当然是比不了正儿八经主机的手柄，特别是当你将食指和中指放在 L 键和 ZL 键（R 键和 ZR 键）上时，会发现两根手指靠得很近，按键时不太舒适。但好在手柄拥有 HD 震动，这可以说是主机游戏领域第一款拥有震动的掌机。Joy-Con 手柄的续航还可以接受，但在不使用额外配件情况下，只能插在屏幕上进行充电的方式严重影响了游玩体验。比如我将手柄插到 Joy-Con Grip 上，并使用 TV 模式进行游玩，此时发现手柄没电了，

如果还想继续游玩，就只能将手柄插到屏幕上，并选择掌机模式一边充电一边游玩。另外，任天堂目前已经公开表示，部分 Joy-Con 左手柄存在断连的问题，即当手柄插到 Joy-Con Grip 上进行使用时，左手柄会间歇性失灵。很不幸，这个问题我便遇见了，几乎每天在用 TV 模式进行游玩时都会出现左手柄间歇性失灵的问题，掌机模式没有遇见过。当然，以上这些关于 Joy-Con 手柄的问题，都可以通过购买 Pro 手柄来避免。除了按起来比较硬的十字键外，Pro 手柄无论是手感还是续航都让人满意。

其次是关于 NS 连接网络的方式。在不使用任何额外配件的情况下，NS 只能通过无线的方式接入网络。无论是主机还是插座都没有网线插口，有一个信号良好的 WIFI 是流畅联机游玩的前提条件。虽然目前确实大多数玩家的游玩环境中都有 WIFI，但依然有着少数玩家的 WIFI 信号不好或者没有 WIFI。再加上国内连接 NS 服务器时不时出现的访问失败等问题，整体的联网体验并不好。

最后便是关于屏幕保护的问题。不同于任天堂之前 NDS 和 3DS 的翻盖设计，NS 和大多数大屏幕高科技产品一样，是将屏幕直接裸露在外的。如何更好地对屏幕进行保护，是不少爱机人士关心的问题。之前网络上一直有盛传当将 NS 插入底座时可能会将屏幕刮伤，个人在近一个月的多次拔插后并没有出现该问题。虽然任天堂官方也表示他们进行过上百种拔插姿势的测验，均未出现屏幕刮伤的问题，但不少玩家依然不放心。如果你去端详插座插口的内部，会发现在插口两侧确实有一些用于固定主机的凸起设计，但打磨地非常光滑，正常拔插下应该是不会造成屏幕的刮伤。



▲为了防止屏幕被底座刮伤，有玩家对NS底座进行了改造。

结语

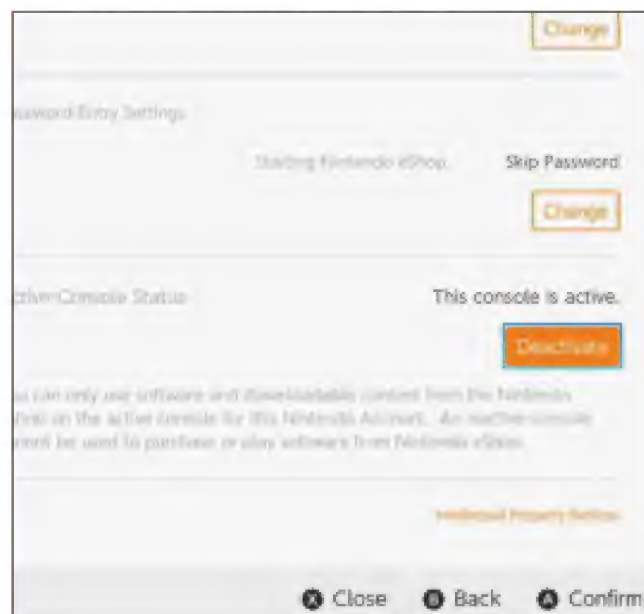
对于既是掌机爱好者又是主机发烧友的玩家而言，NS 可以说是一台梦想中的主机。当玩家在掌机的屏幕上看到林克骑着马在夕阳下疾驰时，何尝不会感叹时代所带来的机能进化。而当玩家将 NS 插入底座，掌机模式下的画面立刻便会转换到显示器中，这种掌机和主机的交融真的是过去那些年代未曾想到的。但对于 NS 和任天堂来说，挑战才刚刚开始，玩家们能在这台梦想中的主机上玩到哪些经典的游戏，这才是我们最为关心的问题。

Q&A补遗

在上一期的首发体验中，我们已经对 NS 的各项功能及体验做了详细的说明，那么本期便以 Q&A 的形式，为各位玩家们解答一些在使用过程中可能会遇到的疑问。

Q：一个账号只能授权一台机器，而且任天堂好像并未提供其他解除授权的方法，那么如果我的机器损坏或丢失了，是不是意味着账号也一起报废了呢？

A：关于这点大可不必担心，授权是以最新登陆的机器为准。如果已授权的机器无法使用，那么只要在新主机上登陆 Nintendo Account 并访问 e-Shop 商店，那么账号授权默认就会转移到新主机上了。



Q：如果我的账户内还有余额，这个时候我想更换账号所属地区，那么会怎么处理呢？

A：账户内余额既不会独立于不同的地区各自保留，任天堂也不会帮你按汇率转移，在更换地区前必须将账户内余额使用完，否则是无法变更地区的（日服在网页上有“放弃所有余额”的选项，但其他地区没有）。

如果余额比较零碎，那么可以选择购买一款数字版游戏并使用信用卡付款，这样会优先扣除余额，剩下的部分则使用信用卡进行结算。

Q：单账号切换地区，和多账号分别对应不同地区来切换，哪个方案更好？

A：两种情况其实各有利弊，如果你是重度数字版游戏玩家，那么我建议采用单账号切换地区的方案，这样可以保证所有的购买记录都保持在一个账号中，管理和转移都更方便。而如果你只是比较看重 DLC、小游戏等轻度内容，那么可以采用建立多账号的方式，这样切换起来比较方便，不必通过额外的设备进行操作，也不必担心余额花不完无法切换的问题。

Q：不同地区数字版游戏的对应语言情况是怎么样的？会像 PSN 那样中文版游戏只在港服提供吗？

A：不会出现这样的情况，任天堂这一次的不锁区政策做得非常彻底。虽然游戏阵容可能会有所区别，但是同一款游戏在不同地区的 e-Shop 中是完全一样的，对应语言以游戏介绍页中标明的为准，不管在哪个服购买没有区别，起码目前的游戏都是如此。虽然不排除未来可能会有变化，但一些游戏开发者在访谈中曾提到，得益于不锁区的政策，他们不做任何修改就可以发布到全球不同的 e-Shop 中，可见未来也一样会是各服统一语言。

Q：在美服购买游戏后，要求我输入邮编，应该如何操作？

A：由于美国不同州的税率有所差异，所以会要求输入邮编来确认地区。建议填写免税州的邮编，否则实际购买价格将比 e-Shop 的价格高，美国的五大免税州分别为俄勒冈州、阿拉斯加州、德拉维州、蒙塔娜州和新罕布什尔州，大家可以自行在网上搜索一下这些州的邮编。这里提供两个例子：97254、99613。

Q：有任何转移或备份存档的方法吗？

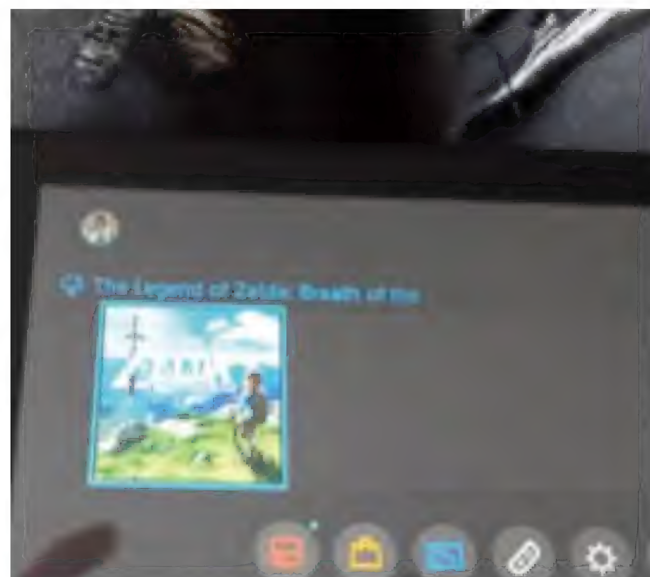
A：目前没有，不过据国外某个玩家的说法，他将自己的机器返厂交给任天堂维修并拿回来后，在重新下载被删除的游戏后，出现了云存档下载的提示。具体是否属实还有待考证，即便是真的目前该功能也并未向普通玩家开放，或许要等到秋季网路服务正式上线后才会提供，而且很有可能会是需要付费的项目。

Q：为什么我用移动电源给 NS 充电，感觉速度很慢？

A：虽然 NS 需要的充电定压是常见的 5V，但输入电流的上限为 2.6A，因此最好使用输出电流达到 2A 或以上，具备快充功能的移动电源，保证充电效率，否则便会出现充电慢的问题。

Q：既然 NS 采用标准接口，那么我可以使用 USB Type-C 转 HDMI 线，将视频信号传输到大屏幕上吗？

A：很遗憾，不可以。虽然 NS 的底座无限接近于 USB HUB，但实际上内部还是带有用于视频信号转换和输出的专用芯片，主机本身是不带有视频输出功能的。当然可以期待一下第三方厂商在今后推出带有这一功能的转换线。



BULLETSTORM FULL CLIP EDITION

PS4 XOne

子弹风暴 全副武装		Gearbox Publishing
Bulletstorm: Full Clip Edition		主视角射击 美版
2017 年 4 月 7 日	本地 1 人，在线 2~4 人	无对应周边
售价为 PS4、XOne：59.99 美元		

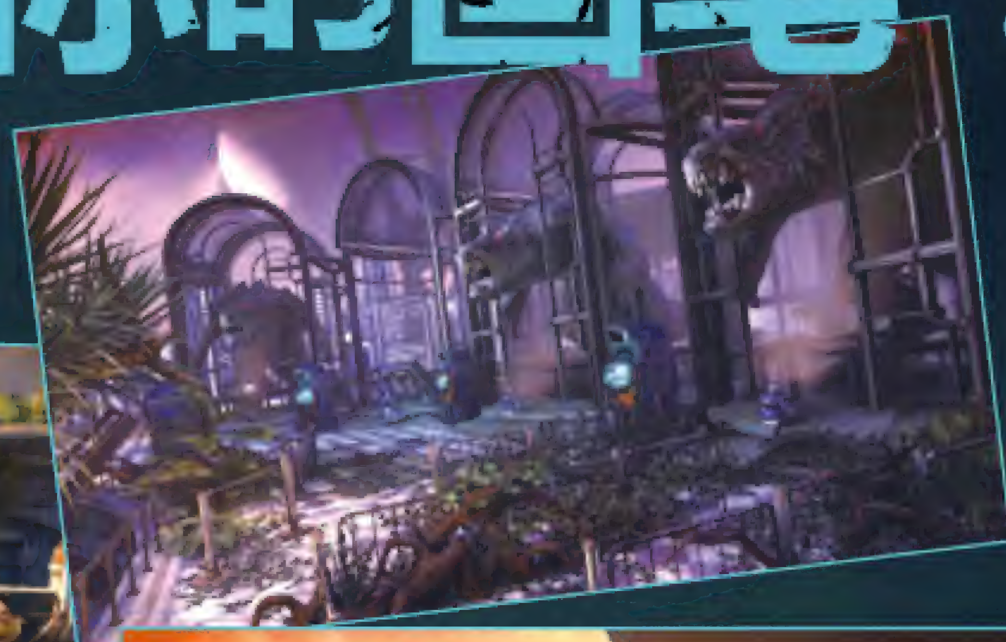
子弹就是你的画笔！

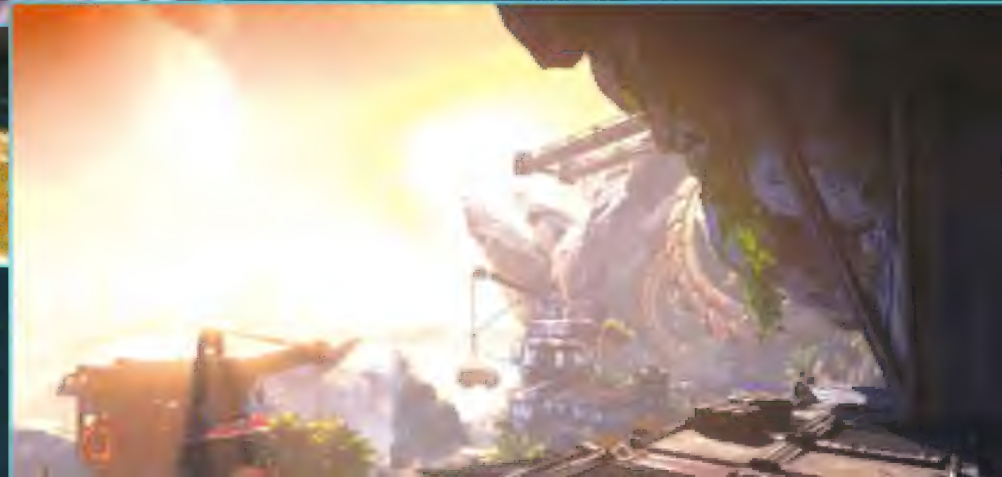


▲作为一款重制版游戏，本作的画面和原版相比强化了不少。

本作是 2011 年游戏《子弹风暴》的重制版，是一款战斗相当火爆爽快的主视角射击游戏。和当时其他主视角游戏诸如“《COD》系列”或者“《光环》系列”重视演出或者剧情不同，本作把重点放在了战斗上。除了本身就火爆的流程，本作还提供了多种奇形怪状的武器以及杀敌手段供玩家选择，玩家可以在本作中享受到最为纯粹的射击乐趣。









▲能量鞭是本作的特色武器之一，玩家可以使用它来把敌人拉到身边或者发动威力巨大的范围攻击。

“技巧击杀”（Skillshot）是本作区别于其他主视角射击游戏的核心系统，这个系统的核心简单来说就是“花式杀敌”。把敌人往尖刺上踢、把敌人踢下满是食人鱼的河里、利用钻头枪把敌人连人带钻头一起射向天空、往敌人的屁股来上一发炸弹、射击敌人的裆部后再一枪打爆他的头，只有你想不到，没有你做不到！杀敌花样越多、连锁越高，你能获得的分数就越高。花费分数可以补充弹药以及升级装备，换句话说，玩家战斗的华丽和火爆程度同时也会决定着玩家在游戏里的强度。请尽情地在敌人身上用子弹发挥你的艺术细胞吧！

敌人就是你的画布！





死亡就是艺术！

由于是重制版的缘故，本作和原版相比除了强化了画面和包含了所有DLC内容外，实质区别并不大。本作依然是那个子弹和脏话时刻齐飞的“突突突”游戏，说实话这类游戏的剧情永远不是什么重点。玩家依然扮演逃兵格雷森，为了生存和复仇在满是疯子和战争狂的星球Stygia上展开战斗。值得一提的是，本作和原版当初宣传时不同，特意剪辑出了一段颇为严肃的剧情预告片。考虑到原作的游戏风格，不得不说这个预告片给人一种相当违和的感觉，但这可能也是制作组想要的效果吧（笑）。



▲杀得越快，花样越多，玩家获得的分数也会成倍的增长。



◀预购本作的玩家还能在单人模式里使用毁灭公爵，而且这个不光光是换了建模而已，制作组请了原作的配音过来扮演公爵的同时还为公爵配了全新的台词以及过场动画。

从 2004 年发售的《空之轨迹》算起，这个以出色的角色描写与波澜壮阔的剧情闻名的王道 RPG 系列已走过 13 个年头。其中以埃雷波尼亚帝国为故事舞台的“《闪之轨迹》系列”也正式迎来了第三部作品，并且确定为 PS4 平台独占。3 代的剧情将继续以黎恩·舒华泽为中心展开，故事接续在 2 代之后，已经成为“帝国英雄”的黎恩进入托尔兹第Ⅱ分校并与少年少女们展开了新的冒险。想必最让玩家期待的，就是“《轨迹》系列”这个已延续十数年的“巨坑”能否再给玩家带来新的惊喜了吧！

文 古林 美编 Juxi

THE LEGEND OF HEROES 閃の軌跡Ⅲ センノキセキⅢ

英雄传说 闪之轨迹Ⅲ		Falcom	PS4
英雄传说 闪の轨迹Ⅲ		角色扮演	日版
2017年秋	本地1人	无对应周边	
售价未定			

故事的开端 Prologue

七耀历 1206 年的春天——那场内战已经过去约 1 年半的时光。

埃雷波尼亚帝国成功合并了大陆最大的贸易都市“克洛斯贝尔自治州”，几个月后又吞并了北方的诺赞布里亚。帝国的实力因此大幅超越宿敌卡尔瓦德共和国，成为名副其实的大陆最大国家。

另一方面，帝国政府的中央集权化正在不断加速，税制也被统一。由贵族统治的地区陷入混乱并逐渐衰弱，新的问题正在不断产生。

过去曾在内战时暗中活跃并退出的结社“噬身之蛇”，在大量猎兵团与共和国的动作中打破沉默，偷偷开始了新的计划……

与此同时，一位黑发青年来到了帝国西郊的里维斯。他正是“灰色骑士”——黎恩·舒华泽。



他以一介学生的身分成为灰之骑神瓦利玛的驾驶者，为终结内战立下了汗马功劳，同时也是在克洛斯贝尔战线与北方战役大展身手的“年轻英雄”……

2 月，刚从名门托尔兹军官学院毕业的他选择了成为“教官”的道路，来到一所新学校赴任。





▲本作的战斗界面。

◀可以从截图中看到前作的老角色也将登场。



——托尔兹军官学院·里维斯第Ⅱ分校。

与接收了皇太子入学并朝着正规军事学校变革的本校相反，分校是个专门接收内有隐情的贵族子女、问题学生与外国人的“吊车尾”学院。

分校长由曾是旧贵族联合军总司令的“那个人”担任——

而在三个班级中，Ⅶ班“特别任务班”——正是由黎恩担任班主任的少人数班级。

名词解释 Keyword

埃雷波尼亚帝国



位于塞姆利亚大陆西部的巨大军事国家。

由于传统保守势力“贵族派”与新兴势力“革新派”之间产生冲突，国家一度陷入内战状态，最后，事态总算以拘束“贵族派”之首与解散贵族联合军的方式迎来了终结。

那之后，在“革新派”之首——帝国政府代表人物吉利亚斯·奥斯本的主导下，埃雷波尼亚利用强大的军事能力侵略了克洛斯贝尔自治州与诺赞布里亚自治州等周边地区，实现了领土的快速扩大。



克洛斯贝尔州

旧克洛斯贝尔自治州

坐落于埃雷波尼亚帝国与卡尔瓦德共和国两大国之间，急速发展起来的巨大贸易都市。

1年前被帝国正式吞并，如今由帝国贵族出身的总督卢法斯·艾尔巴雷亚进行统治。目前，克洛斯贝尔作为贸易金融中心的机能正在逐渐恢复，然而合并后的紧张局势尚未消除，由克洛斯贝尔市民组成的反抗运动与反抗组织的相关流言也开始流传。



托尔兹军官学校 第Ⅱ分校

由于帝国名门“托尔兹军官学院”正式成为帝国正规军的军事学校，于是在帝都西郊新设立了这所分校。

分校除了接收立场微妙的贵族子女、外国人以及克洛斯贝尔出身等内有隐情的学生外，还招来了在北方战役中大展身手的某个人物、著名导力学者以及大名鼎鼎的年轻英雄黎恩·舒华泽担任教师。如此破格的人事状况也让分校备受瞩目。

本校有Ⅰ～Ⅵ班，第Ⅱ分校则设立了战术科（Ⅷ班）、会计科（Ⅸ班）以及由极少数学生组成的特别任务科（Ⅶ班）三个班级。

Ⅶ班 特别任务科

托尔兹军官学院·第Ⅱ分校中，由黎恩·舒华泽担任教官的特别班级。

该班级由教官黎恩本人带领，作为可以完成各种目的特别任务小队而备受期待，也因为这个原因，这是个只有尤娜、库尔特以及阿尔缇娜三位学生的小规模班级。

其设立原因与过去黎恩所在的托尔兹军官学院·特科班“Ⅶ班”似乎有所不同……



登场角色 Character

黎恩·舒华泽 Rean Schwarzer

曾就读于托尔兹军官学院·特科班“Ⅶ班”的青年，也是灰之骑神瓦利玛的驾驶者。

在 1 年半前的埃雷波尼亚帝国内战～克洛斯贝尔自治州合并期间立下汗马功劳，后来又对北方战役的诺赞布里亚合并一事大有贡献，黎恩以“灰色骑士”的身分成为帝国民众心中的英雄。

从军官学院毕业后，政府强烈请求黎恩加入帝国军队，但他却拒绝了此事。为了留下托尔兹的精神，也为了让骑神瓦利玛与自己不再被利用，他决定前往帝都西郊新设立的“第Ⅱ分校”并成为一名教官。





「我们都是新人，以同伴的身分一起挥洒汗水，互相切磋琢磨吧。」

年龄：20 岁 武器：太刀



尤娜·克劳弗德 Juna Crawford

「在『Ⅶ班』获得成果之前，我是不会输给帝国人的！」

年龄：17 岁 武器：枪械旋棍





出身旧克洛斯贝尔自治州，充满了正义感的开朗少女。

由于对解决了大量事件的克洛斯贝尔警察“特别任务支援科”心怀憧憬，尤娜成功进入了警察学校，却因为埃雷波尼亚帝国的占领而不得不半途而废，梦想破裂。

就在这时，尤娜听从了某位人物的提议。为了确认“侵略国家”帝国的真实情况，也为了展示自己身为克洛斯贝尔市民的骄傲，她决定进入“第Ⅱ分校”。

年龄 :17 岁 武器 :双剑

库尔特·范德尔 Kurt Vander

『八叶一刀流』的舒华泽教官……
老实说，
并没有传言中的那么厉害。」



出身于著名的帝国武士世家"范德尔家"在一族里拥有罕见的青灰色头发，是一位聪慧的美男子。

拥有天才级别的双剑术，对自己将来以范德尔家一员的身分保护皇族一事充满了使命感，然而在内战结束后，因"铁血宰相"吉利亚斯·奥斯本的策略，范德尔家守护皇族的职责被解除，库尔特也失去了自己的目标。

因为过于失望，他打算拒绝进入托尔兹军官学院。但心怀迷茫的他在兄长缪拉的劝说下，还是走上了前往"第Ⅱ分校"的道路。



阿尔缇娜·奥莱恩 Altina Orion

「既然要进入分校，
我认为『黎恩教官的班级』
是最合适的。」



年龄 :推测为 14 岁 武器 :傀儡·光剑

隶属于帝国军情报局，代号"黑兔"的少女。几乎无法从她身上感受到什么情感的起伏。

使用最尖端的傀儡"光剑"，内战时以协助者的身分欺瞒贵族联盟，在帝国各地成功完成了各个特殊任务。

内战结束后继续在情报局完成不同的工作，为了同时监视"灰色骑士"黎恩·舒华泽的行动，她开始以搭档的身分辅佐他完成任务。

就这样，在黎恩成为教官后，阿尔缇娜也以"学生"的身分被派往"第Ⅱ分校"……



Splatoon 2 スプラトゥーン



文 水无月　美编 NINA

截止到2016年底，全世界累积销量超过450万的《油彩军团》已然成为了任天堂新生代人气IP之一，而随着任天堂新一代主机 Nintendo Switch 的发售，系列新作《油彩军团2》也正式公布并宣布将于2017年夏季发售，虽然尚未公布具体的发售日，但相信喜爱前作的各位玩家们早已跃跃欲试了吧。那么就让我们来看看，本作又有哪些强化的新要素吧。

油彩军团 2		Nintendo	NS
Splatoon2		动作射击	日版
2017年夏	人数未定	无对应周边	
售价未定			



是人还是乌贼?

在《油彩军团2》中，玩家和前作一样，扮演的依然是名为“インクリング”的可以变化成人形的乌贼生物。玩家可以使用各种武器在场景上喷涂属于本方队伍颜色的油彩，并且在本方队伍颜色的油彩上可以变化成乌贼形态来回复武器油彩以及高速移动，并可以此通过一些垂直的墙壁。但是如果进入了对方队伍颜色的油彩中，则将被迫回复人形形态现身，同时行动也会变得迟缓。

以油彩的面积来定胜负

——占地对战（ナワバリバトル）

占地对战（ナワバリバトル）是前作最主要的游戏模式之一，8 位玩家通过网络匹配开展 4vs4 的战斗。规则也是简单明了，虽然在对战中可以依靠各种武器喷射出油彩击倒对手，但最终判定胜负的标准则是“所占地盘的大小”，而所谓“占地”就是玩家使用武器发射的油彩在场景中喷涂的面积。这样本作的组队对战玩法就和常规的射击游戏有所不同了，对玩家之间的意识和配合也有了更高的要求。



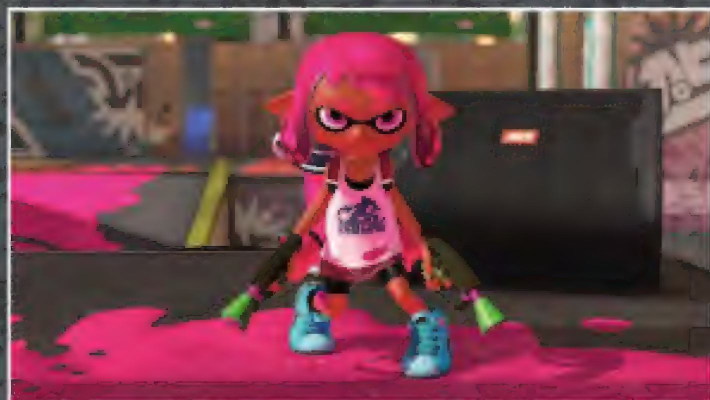
丰富多彩的武器让玩家们尽情喷涂

《油彩军团》中，玩家可以使用的武器种类可以分为三类：主武器、副武器、特殊武器。主武器是玩家最常使用的武器，如喷枪、滚筒等，共有 9 种；而副武器则包括炸弹、防御盾等辅助性武器，油彩消费量较高，共有 10 种。而当玩家使用油彩喷涂场景地面时可以积累特殊武器槽，当特殊武器槽积累满之后就可以使用效果强大的特殊武器。《油彩军团 2》则在前作的基础上又增加了不少新武器，尤其是特殊武器的种类进行了全面的调整和进化，让玩家们可以随心所欲地在场景上喷涂上属于自己的色彩。

机动双枪

スプラマニューバー

双枪是《油彩军团 2》新增的主武器之一，不仅有着较快的射速，而且可以配合 B 键和摇杆做出类似滑行的快速回避动作。



冰壶炸弹

カーリングボム

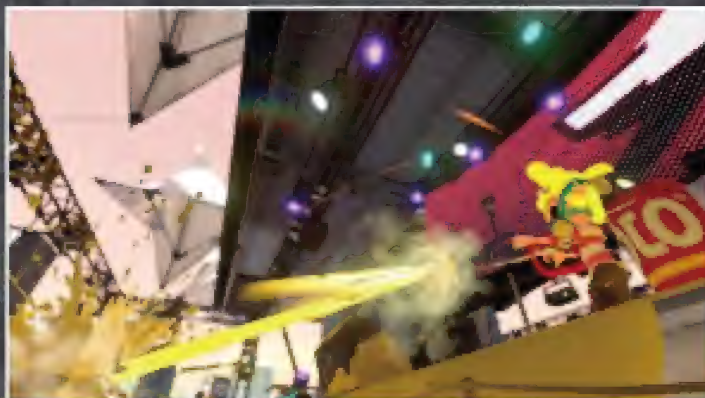
新增副武器之一，顾名思义投掷出去之后会沿直线前进，接触到障碍物后会反弹向另一侧，一定时间之后才会爆炸。



高压喷射

ハイパープレッサー

新增特殊武器，能够将油彩高压后笔直射出，攻击远方对手的特殊武器。甚至可以贯穿障碍物，还可以慢慢调整射击方向。



多重火箭炮

マルチミサイル

新增特殊武器，可以锁定视野内全部敌人，并且发射自动追尾导弹，尽量等待敌人集中在一起时发动攻击，将之一网打尽吧。



喷射背包
ジェットパック

新增特殊武器，依靠油彩喷射飞到空中，并以附属的火箭筒攻击地面敌人。不过也要小心不要被敌人击落。



超级着地
ス-パ-チャクチ

新增特殊武器，飞到空中蓄力，然后用力往地上一击引发油彩炸裂。在超级跳跃时也能够使用，因此对于某些喜欢蹲点守人的敌人来说有反制的奇效。



超级跳跃

本作与 Wii U 版前作有所不同，占地对战时要按 X 键才能显示地图。在显示地图时用方向键选择各方向所对应的伙伴，然后按 A 键就可以当场使用超级跳跃直接跳到他们的身边。而起始地点的对应位置为方向键的↓键 。另外也能够利用也能使用 NS 内置陀螺仪来显示箭头来进行操作。



旧武器也有新招

即使是前作中已经登场过的旧武器，在《油彩军团 2》中也有新的招式，如滚筒（ロ - ラ - ）的新招式“纵甩”（タテ振り）能够让乌贼在空中时将滚轮拿来纵向甩出一直线的油彩。而蓄力枪（チャ - ジャ - ）也有了名为“蓄力保留（チャ - ジキ - プ ）”的新招，效果是在完全填装状态下能够短暂维持填装状态并变成乌贼潜入墨水之中。



▲滚筒“纵甩”攻击的特色是油彩扩散范围小，但攻击距离较远。

乌贼们活跃的全新场景

高领广场
ハイカラスクエア

本作新舞台名为高领广场，由于离前作舞台高领市（ハイカラシティ）只有两站的距离，所以有许多新商店在此开张营业。在《油彩军团 2》中的时间和现实时间一样也是度过了两年，潮流也跟随着时代而变迁，目前高领广场是年轻乌贼们齐聚一堂的新潮之地。



青花鱼寿司街道
バッテラストリ-ト

新对战场景之一，场景上方有着单轨铁道通过，与前作场景“デカライン高架下”有些相似，小巷中有着乌贼中人气颇高的杂货店。



藤壶运动俱乐部
フジツボスポ-ツクラブ

新对战场景之一，这是一家包括了抱石训练场、游泳池到慢跑机等各式新型运动设备的体育俱乐部。在中间的电梯上有着观看战斗的水母。



海胆野外音乐厅
ガンガゼ野外音楽堂

新对战场景之一，一座经常举办音乐会的建筑设施。而传说中的摇滚乐团“Squid Squad”在此举办过现场演唱，因而这里也成为了摇滚乐的圣地。



焕然一新的乌贼形象

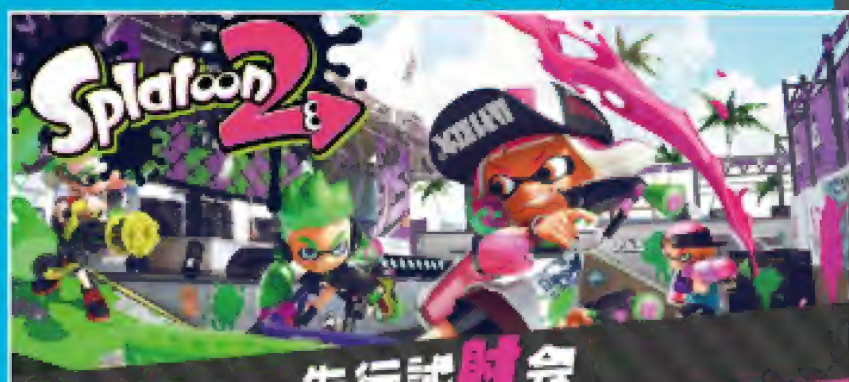
在前作中并不能变更角色的发型，只能调整肤色和瞳色，本作将“发型”这一要素也变成了玩家可以自己设定调整的内容之一。当然，服装、鞋子之类的装饰也会有更多种类，对于玩家创造的角色能力也有不同的加成。





《油彩军团 2》先行试射会

不知道各位拿到这期杂志时，是否都已经在《油彩军团 2》先行试射会上体验过本作了呢？任天堂于上周末两天（3 月 25 日 /26 日）的凌晨 3 点、11 点、19 点（北京时间）各开放了 1 小时本作的试玩体验，战斗的玩法和规则与前作基本一致，相信熟悉前作的玩家可以很快上手。试玩共提供了 4 种武器组合与 2 个新场景供玩家体验，强化改良过的各种武器让战斗更为刺激有趣。除了部分场次会卡在匹配其他玩家这一块之外，整体网络体验也非常顺畅，让我们一起翘首期盼夏天尽早到来，再一次回到这个色彩斑斓的乌贼世界中纵情狂欢吧。



编辑非常荐

PS4	
闪乱神乐 桃射沙滩	Marvelous
閃乱カグラ PEACH BEACH SPLASH	动作 / 日版
2017年3月16日 / 本地1人	对应PS VR
售价为：7538日元	

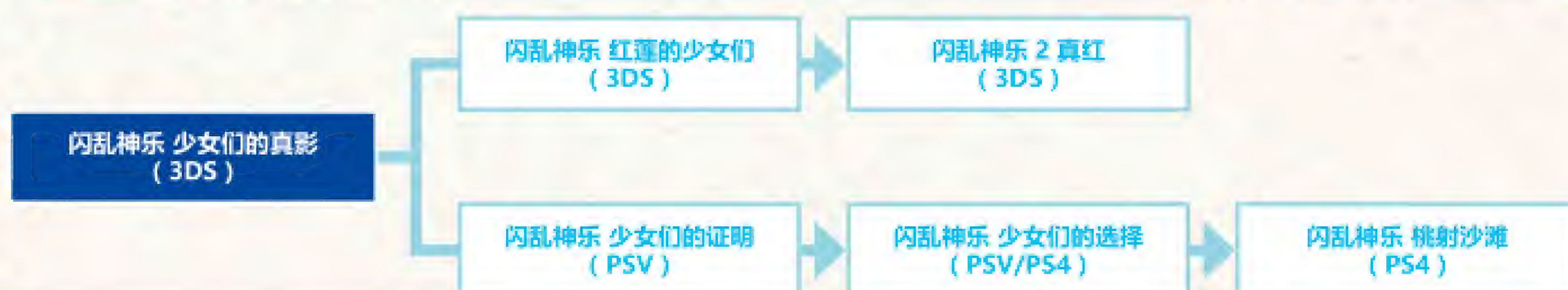
炎热盛夏！泳装与沙滩！水枪互射大赛！《闪乱神乐》最新作带着充满浪漫与养眼要素的设定登陆PS4平台，并且制作人更是抛下豪言壮语——“因为PSV平台做不出角色浑身湿透的效果所以这次不出PSV版了。”，不得不让人再度感叹制作组的坚持。本篇特快作为一个新栏目的尝试，不仅会介绍本作的游戏方式，还会为各位读者介绍一下整个系列的发展进程，帮助读者更好地了解“《闪乱神乐》系列”的魅力。不过基本上还是那句话，此系列对胸部以及肉感的坚持，可能要达到绅士淑女领域的各位玩家才能理解其魅力。

文 果汁　美编 Juxi

何谓“闪乱神乐”？

阴与阳，光与影。描绘这些对立面的对抗与共存便是《闪乱神乐》的核心要素——虽然每作游戏开头都会这么说，但实际上整个系列就是描述生活在现代的忍者少女们时而严肃、时而欢乐的热血故事。《闪乱神乐》是由高木谦一郎进行企划，北岛行德担任剧本，八重樫南负责人设的作品，最初登陆于3DS平台，目前为止算上外传已经推出7部作品，下表根据作品的故事发展流程，为各位整理一下各作之间的时间线（不包含外传《忍乳负重》）。

系列时间线



游技术 NOW PLAYING 编辑非常荐

少女们的真影

第一作《闪乱神乐 少女们的真影》于2011年9月22日在3DS平台上发售，讲述在现代活跃的忍者培育机关“国立半藏学院”里就读的5位少女与恶势力战斗的故事。本作是一款横版过关游戏，随即又在PSV平台推出玩法偏向无双的“《VS》系列”动作游戏。《闪乱神乐》在推出初始最吸引人的要素，无疑就是充满肉感的可爱人设以及“波涛汹涌”的画面，虽然第一作存在种种问题，但是这种福利精神以及水平颇高的热血爽快故事还是为其人气奠定了一定的基础。在第一作推出得到反响后，Marvelous又马上在2012年8月30日推出初代的完全版《闪乱神乐 红莲的少女们》，相较《真影》增加了“蛇女篇”的主线故事以及各种任务和新技能，一些缺点也得到了改善，在爱好者当中获得了不错的评价。由于本作完全收录《真影》的内容，所以要入坑的话绝对推荐从本作开始。



TV版

在游戏推出短短一年多的时间，本作就推出了TV动画。动画由ARTLAND制作，虽然独立作品不多，但也是制作过《虫师》、《搞笑漫画日和》等名作的公司（参与外包制作的作品倒是非常多）。担任动画监督的渡部高志是位经验丰富的人，比较经典的作品如《SLAYERS》（国内又名“秀逗魔导士”）所有的TV作品都由他担任监督。负责系列构成和全话数脚本的吉冈孝夫也有着《WORKING！！》、《恶魔高校D×D》等作品，可以说是能轻松驾驭福利、热血、轻松日常三种要素。其实举出这些例子，笔者只是想说动画很好看，要是不想玩游戏的话也可以看看动画，虽然游戏和动画的剧情无可避免会有些差别。



少女们的证明

在初代取得理想的成绩后，高木开始转战画面表现力更强的PSV平台，于是《闪乱神乐 少女们的证明》（以下简称“SV”）横空出世。众多的参战角色、爽快的战斗系统、足够长的故事流程以及更为动感的乳摇，让本作的知名度瞬间提高，相信国内有不少绅士也是从这代开始了解这个系列的。虽然本作的故事接续《红莲》的半年后，但实际上与后来推出的《真红》相比，本作开辟了一条新的世界线，正如上图的系列时间线所示，从本作开始包括后来推出的PS系平台作品，都属于VERSUS的世界线。VERSUS世界线相较3DS的闪乱世界线，故事基调要轻松明快一点，而且登场角色相当多，总会找到一个你喜欢的美人。



真红

因为SV的成功，大家都认为闪乱神乐的续作会继续出在PSV上，但没想到高木却宣布冠以“2”名号的正统作《闪乱神乐2 真红》再度登陆3DS平台，让大部分玩家感到始料不及。无论理由是返回初衷还是只是想单纯再利用资源，《真红》还是让大部分玩家不满意。因为故事紧接《红莲》，发展和EV不一样，所以可操控的角色又缩减为半藏和红莲队两方。再加上操作方式和战斗系统上的一些变更，使得从SV开始入坑的玩家感到很不适应，缺乏了爽快感。不过平心而论，从画面、帧数、动作方面来说，《真红》均比初代进化了不止是一星半点，新加入的搭档战斗系统颇具新鲜感，双人必杀的演出也是诚意满满。而且由于登场角色的减少，从剧本方面来说更好把握，笔者更是认为《真红》的故事是整个系列中最严肃、同时也是最精彩的故事，新角色奈落和神乐也很好地融入进故事当中。从目前的状况来看，制作组应该不会再花心血在3DS平台上，因此《真红》作为闪乱世界线的完结作，也完全可以说得上是功成身退（虽然从最新作《桃射沙滩》的剧情来看，大有将两个世界线结合的意思）。



少女们的选择

虽然中途有《真红》出现，但SV的续作在PSV登陆可以说是板上钉钉的事了，《闪乱神乐 少女们的选择》（以下简称“EV”）于2015年发售。但是EV相较前作，大概由于制作组过分介怀玩家对战的平衡性，使得本作的爽快度大打折扣，每个角色的攻击动作后都有莫名其妙的硬直，丧失了前作的速度感。但是好在制作组对游戏的更新十分上心，在经过大量的更新补丁后，本作的爽快度已经较为接近SV的水平，网络上的多人对战也很有意思（虽然现在已经没多少人对战了）。在故事方面，本作更深入地说明了“神乐”的意义，也引出看起来更厉害的BOSS，不过当然故事的基调还是很积极的，只是要是没玩过SV的话直接接触EV的故事会显得突兀。本作还推出了PS4版，想要享受高清体验的话可以购买。

桃射沙滩

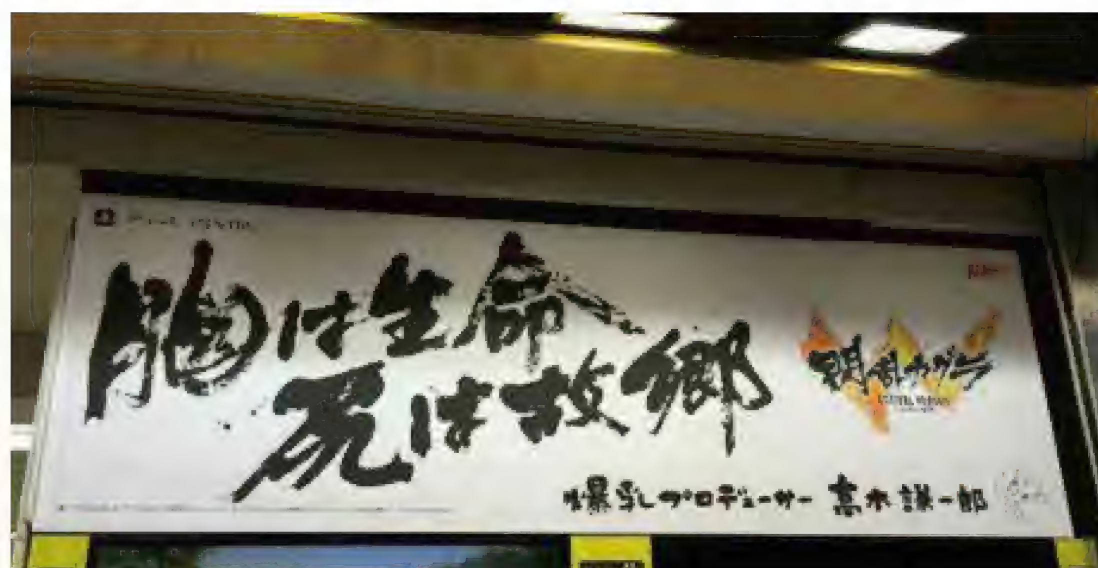
本作是系列的最新作，破天荒地摒弃了“忍术”这个概念，改为水枪射击，引入了“沙滩”、“泳装”、“湿身”等众多绅士淑女喜爱不已的浪漫要素。要简评本作的话，那就是一款注重联机对战的作品，虽然故事关卡设有一些特殊玩法，但难度实在是偏低，AI的智商也完全不能信任，能发挥系统真髓的只有多人模式了。无论是排位、乱战还是多人协力，总能找到属于自己的乐趣。故事讲述忍者们被突然召唤至一座岛屿，而岛屿上居然在举办水枪射击比赛，优胜者不仅能自由选择一个心仪的奖品，而且比赛过程还在忍者专用视频网站NewTube上进行全程直播！这场大赛背后似乎有什么阴谋在蠢蠢欲动，集结了半藏、蛇女、月闪、红莲精英的忍者小队该如何面对？本文将会在后文简单介绍一下本作的一些技巧，希望能帮助各位顺利攻关。

闪乱神乐的核心人物

本系列的领头人物高木谦一郎自称“爆乳制作人”，其对胸部的喜爱与执着相信各位玩家是看在眼里。不过别看他那么放飞自我，之前还是制作过《瓦尔哈拉骑士2》等正经游戏的，只不过风评不是很好。高木自从一头栽进闪乱后，就有一发不可收拾之势，这个故事告诉我们，人还是要做自己喜爱的事最开心。在宣传EV时，高木更是大大咧咧地贴出了下图的宣传标语——“胸为生命，尻乃故乡”，其真诚不要脸的地方也是他受绅士欢迎的一点吧。

负责故事的北岛行德是一位颇有名气的小说家，在游戏脚本方面，像大家熟悉的《忌火起草》、《428 被封锁的涩谷》便是出自他之手。也因为有北岛的参与，使得《闪乱神乐》的故事虽然带有各种玩闹要素，但设定上却意外地正经，每个角色都有相对沉重的背景。3DS平台上的两作故事更是一气呵成，详尽地描述了两个主角团队——国立半藏学院以及私立蛇女子学院（现焰红莲队）的故事，尽显各个角色的魅力，可以说，闪乱的成功与这位小说家不无关系，正是因为有他成熟的功力，才能塑造出那么多可爱喜人的角色。目前《桃射沙滩》没有公布剧本是由他负责的，这会不会是本作故事内容较少的原因呢？不过光从《桃射沙滩》本身的故事来看，或许下一作是要搞什么大新闻了。

负责人设的插画家八重樫南以其柔和的笔触、充满肉感的躯体知名。八重樫南负责过一些游戏以及小说的插画，不过游戏方面较多涉足GALGAME领域，所以知名度相对没那么高，不接触GAL圈子的玩家要认识他恐怕多数是从闪乱开始的。闪乱的成功也离不开他的功劳，毕竟谁不想捏一下肉肉的可爱女孩子呢？





桃射沙滩简介

操作方式

按键	功能
左摇杆	移动
右摇杆	视角调整
十字键	发动对应技能卡
R2	射击
R1	切换射击模式
R3	重置视角
L1	开启/关闭自动锁定
L2	锁定
□	充填水量（上弹）/扭扭终结
△	近战攻击
○	消耗水量进行冲刺（长按可持续、根据武器不同动作有异）
○+R2	冲刺射击（根据武器不同动作有异）
×	消耗水量进行跳跃（长按可持续、根据武器不同动作有异）
OPTIONS	开启暂停菜单

主菜单

シングルスプラッシュ：单人模式。从上至下为主线故事、支线故事以及Vロ-ドチャレンジ（V霸主挑战），均与奖杯有关，想要白金的玩家需要完成这些模式里的所有关卡。

マルチスプラッシュ：多人模式。本作的精髓之一，包含排位、多人对战和多人协力。

トレ-ニング：练习模式。包含自由练习的试射室以及基本教程。

购买部：能购买各种卡包、CG以及发型、服装等装饰要素，卡包需要完成主线故事以及多人模式解锁。

资料室：观看各种记录以及卡片、武器、宠物的收集状况。音乐和CG需要在购买部购买才能解锁。

更衣室·シャワ-室：本作的精髓之一，能够自由观赏角色建模，给她们换装或者是摆POSE，还能用水枪射她们！

设定：变更游戏的各种设定。

基本玩法

规则很简单，基本就是用水枪射爆一切，故事关卡里存在灭火和打倒巨大 BOSS 的特殊关卡，但玩法还是一样用水枪攻击目标即可。本作存在卡片的设定，玩家可以利用各种各样的卡片发动攻击或辅助技能，攻击技能基本代替系列中的秘传忍术效果。顺带一提大部分卡图取自闪乱神乐的手游，很好看。

虽然号称射击游戏，但是因为敌我双方动作都很灵活，随时都能跳上高空，所以基本上都是依赖自动锁定，总体来说本作只是“披着射击游戏外皮的动作游戏”。



进阶技巧

濡れパワ - アップ（湿身状态）：无论被敌我方攻击都会积蓄画面左上方的湿身槽，蓄到 100% 就会发动湿身状态。在湿身状态下水量无限，一些能够连射的武器比如加特林枪等就会变得十分强力，现在联机无论是对战还是生存模式，基本都会在开场时队友之间互相射击，以求尽快进入湿身状态。

くねくねフィニッシュ（扭扭终结）：接近击倒的敌人（仅限参战角色），按下□键便可发动扭扭终结。瞄准敌人的部位进行射击，根据部位的某些位置不同，加的分数也会不同，这就交予各位绅士淑女自行探讨。完成终结过程后会发动奖励效果，在一定时间内卡片的积蓄槽会变得容易上升。

冲刺射击：发动方式为○ +R2，角色会在冲刺的同时进行射击，在此状态下会自动锁定最近的敌人。

武器介绍

红字为推荐武器；3 月 26 日推出的补丁会调整武器平衡度，由于截稿时间的原因此处仅评价 1.02 版为止的武器性能。

本作的惟一主武器就是水枪，分为 10 种类型。每种水枪都拥有 2 种射击模式，按 R1 键即可切换。武器升到特定级数时，模样会发生变化。

アサルトライフル（突击步枪）：最传统、最顺手的射击武器。フルオ - トモ - ド为全自动连射模式，能够一直射到没水，湿身状态下效果不错；3 点バ - ストモ - ド为 3 连射，威力稍微高点，但不能连续射击。

ショットガン（霰弹枪）：喷子爱好者的最佳选择。扩散射击模式下就是普通的喷子，需要接近才能发挥高威力；ホ - ミング扩散弹模式比较神奇，会发射数个能够追尾的水弹。○冲刺是滑铲动作，配合冲刺射击在人群中能发挥不错的威力，主要是样子很帅。



グレネ - ドランチャ -（榴弹发射器）：非常优秀的武器，无论是杀敌还是喷湿友方都很好用。在バウンド弹模式下能够发射可以弹地的水球，即着爆发弹模式即是碰到障碍物就立即爆裂。榴弹的攻击范围大而且威力高，仅有难以射中高空敌人的缺点，在故事关卡下能发挥很强大的实力。PVP 则需要迅速占领制高点，弥补武器本身的短处。已确定会在 1.03 版本削弱，想要在单人模式下使用请断开网络。

ロケットランチャ -（火箭发射器）：大家最爱的 RPG。高速直进弹模式下能够发射强力的单发水弹，具有一定的攻击范围，准度也不错，只是射速较慢，不适合喜欢爽射的玩家。3 连诱导弹模式可以发射 3 连追尾弹，但是准度很微妙，反而丧失了 RPG 的高威力优势，用来开场喷湿队友倒是不错。顺带一提豪华版赠送的寿司卷火箭筒威力要比普通的高。寿司卷火箭筒已确定会在 1.03 版本削弱威力。

スナイパ - ライフル（狙击枪）：枪如其名，以远程高威力的一点射击为特色。分为威力特化モ - ド和オ - トエイム特化モ - ド，前者威力高，后者可以发射 2 发。狙击枪最大的问题是在威力特化模式下装弹数仅有 1，这意味着射一发就要花时间装弹，在故事模式下敌人较多的情况下会很吃亏。至于在 PVP 的情况下，因为可以利用卡片进行强化提升威力，能做到一击即死，可以说是仅为 PVP 而存在的武器，新手也难以驾驭。已确定会在 1.03 版本进行调整。

シングルハンドガン（手枪）：单手枪，发射出来的水弹是跳弹，因此在狭窄的室内使用会发挥出意想不到的威力。セミオ - トモ - ド是单发射击模式，近距离下的威力会比远距离高；フルバ - ストモ - ド为连续射击直到水量见底，威力比前者要稍低，但是在湿身状态下就能爽射。

ツインハンドガン（双枪）：双手枪，时髦值较高的武器。威力特化模式下子弹的伤害较高；装弹数特化模式下的装弹数高达 60，威力虽然不如前者高但还是可以爽射的。冲刺收尾时多了一个转圈动作但是不知道用处何在，总体来说还是花哨不实用的武器。

スプレ - ガン（喷枪）：非常神奇的一个武器，射程较短，放射型模式下类似霰弹枪，在近距离下射出大量水弹，装弹数高达 100 所以能连续射击挺长时间；设置型模式的装弹数仅有 3 发，能在前方放下一个烟雾状的设置物，敌人一旦接触就会受到连续伤害。最大的价值是能快速提升湿身槽，在团战中使用能起到辅助的作用，设置模式下用来扰乱敌人效果也意外的好。

ガトリングガン（加特林机枪）：能够一次过发射大量子弹，能够爽射的枪种。分为威力特化和装弹数特化两种模式，因为有射程修正，所以要维持较近距离进行射击才能保持最大威力。最大的问题是上弹速度太慢，但是由于有湿身状态下无限子弹的设定，再加上可以利用卡片进行辅助，弥补上弹慢的缺点后就能成为强力的武器。

シャワ - ガン（淋浴枪）：弹道的轨迹和我们平常洗澡用的淋浴头相同，是伞一般的轨道，因此无法射到远处。分为直进型与扩散型两种模式，后者的水弹会进行扩散，命中率相对提高但是耗水量较高。只要不介意射程距离的话综合能力都算不错的枪，不过还是按照这把枪的名字那样，用来给队友洗澡吧。

特殊跳跃

根据武器不同，使用水量（子弹）进行的冲刺和跳跃动作也有所不同，冲刺除了动作有变化没有什么实际差别，下面介绍 3 种不同的跳跃动作。

喷射跳跃：只要水量足够，在跳跃时按住 × 键便可以持续升空的跳跃方式。对应此跳跃的武器是：アサルトライフル、ショットガン、ガトリングガン。

火箭跳跃：跳跃时一口气升到较高的高度，按住 × 键可以持续进行喷射，降低下落的速度。对应此跳跃的武器是：グレネ - ドランチャ -、ロケットランチャ -、スナイパ - ライフル、シャワ - ガン。

冲刺跳跃：进行大跳，站立状态下直接原地高跳，移动中会向移动的方向进行大跳。在移动中进行跳跃时无法持续滞空，但是原地高跳的状态下可以通过在落地时间进行上弹→再度进行跳跃的操作实现无限跳跃，不过也只是原地而已。对应此跳跃的武器是：シングルハンドガン、ツインハンドガン、スプレ - ガン。

全武器满级（10级）数据

注：本表为 1.02 版数据；升级后实际变动的数据只有威力，全部列出来方便玩家对比其他武器的数据。

枪械名	射程距离	水消耗量	威力	精准度	连射率
アサルトライフル	35M	28	15	98	10.0
ショットガン	15M	250	13	85	1.5
グレネ-ドランチャ-	35M	250	195	100	1.2
ロケットランチャ-	50M	300	130	100	0.6
スナイパ-ライフル	75M	600	260	100	0.8
シングルハンドガン	50M	110	46	99	3.0
ツインハンドガン	25M	40	15	98	30.0
スプレ-ガン	6M	10	13	100	20.0
ガトリングガン	75M	10	19	99	50.0
シャワ-ガン	35M	10	26	98	20.0

推荐卡片

在前文已提过，本作的卡片在战场上发挥辅助的效果。玩家可以利用卡片触发类似秘传忍术的攻击技能，也可以使用回复、降低敌人攻击力等辅助技能，后表为玩家们推荐本作的使用卡片，包括所属卡包以及卡包解锁方法。部分卡片的SSR罕贵度要比UR强，比如丛、两奈等角色，玩家可以自行对比。顺便角色强卡怎么都在月闪包内？？

卡片收集方法

①在多人模式中选择协力生存模式（协力サバイバル），进野队或者叫上几个好朋友一起刷。通关后不仅能获得卡包奖励还可获得大量金钱。

②在单人模式中选择支线章节（パラダイスエピソ－ド），选择支线"菖蒲の商卖大繁盛作战！"，最后一关能获得2个卡包，虽然别的章节也一样，不过这个支线比较简单，即使选择最高的★★★难度也不难完成。



角色卡片

卡片角色	效果	所属卡包	卡包解锁方法
两姬	为发动者张开防护罩	PBS	通关主线"ファイナルスプラッシュ"
丛	让敌方的上弹速度降低，SSR版直接封锁上弹行动	月闪	通关月闪的主线故事
美野里	回复发动者的体力	月闪	通关月闪的主线故事
两奈	降低敌方的射击攻击力	蛇女	通关蛇女的主线故事
两备	提升发动者的射击攻击力	蛇女	通关蛇女的主线故事
奈乐	在发动者周围设置防护罩，防卫ヤグラ十分有效	ヴィ-ナス	排位战（ランクマッチ）PP超过1000后

宠物卡片

在通过其中一个支线章节后就会开启包含宠物的パラダイス卡包，此时就可以抽取强力宠物（オトモ）了。下面列出一些推荐使用的宠物。

傀儡ウォ－カ－：高达，发动后可以乘上这个大型宠物，使用宠物技能进行攻击。搭乘期间为无敌状态，经过一段时间后大型宠物就会自爆，此时要按↓键抛弃高达赶紧逃命。

かぐら：为发动者张开防护罩，角色卡片也有相同的技能。主要是这游戏被打基本没有感觉，所以察觉到的时候基本已经是破衣状态了，很需要防御技能。



攻略透解 GUIDE THROUGH

对应游戏语言 :英语
对应游戏版本 :1.04
主线通关时间 :30 小时

PS4 XOne

质量效应 仙女座		EA	
Mass Effect: Andromeda		角色扮演	美版
2017年3月21日	本地1人、在线1～4人	无对应周边	
售价为PS4：449港币、XOne：429港币			

MASS EFFECT ANDROMEDA

整整等待了 5 年，《质量效应 仙女座》正式发售，没想到却是等来了各大媒体一波 7-6 分的中评，作为在 E3 现场直接见证本作公布的游戏媒体记者之一，稀饭我是真有点惊讶，因为本作在之前的预告片中展现出来的成品质量并没有如此不堪。虽然之后在尝试本作的 EA Access 试玩时，一些例如角色表情僵硬以及对话时脸部小动作过多等问题的确存在，但也没到要把游戏打入二流的地步，这游戏真的那么糟糕吗？

我和三日月带着这种悲观的预感开始了我们的仙女座探索之旅，而当我们已经完成了这段旅程后，心中最大的疑问却是：喂，这严重缺点到底在哪里？怎么我们开开心心地打通关了都没找到能让我们给这个游戏打 7 分的理由！

或许这个理由根本就不在游戏里，而是在某些测评者的心中，他们想要的是一个秒天秒地，最好还能盖过他们刚刚从《塞尔达传说 荒野之息》中获得的强烈游戏快感的旷世神作，而命脉被 EA 牢牢抓在手中的 Bioware 注定无法满足他们的愿望。

但我们只是想要再度体验《质量效应》世界和一场在遥远星际之中冒险的美式游戏爱好者，而就仅仅对于这两个要求来说，《仙女座》很好地完成了它的任务。在此之上，它甚至可以给许多玩过系列前三作的玩家带来不少系统改良和游戏元素添加上的惊喜。

它当然不是十全十美，可能离十全九美都还有一定的距离，但如果仅仅将其作为一款角色扮演来评判，我们还是要坦白地说一句《仙女座》真是太棒了。

接下来，就让我们陪伴仍然想要遨游仙女座的各位玩家，一起来完成这段太空歌剧风格的大冒险吧。

文 稀饭 & 三日月　美编 Juxi

仙女座星云探索指南
没时间解释了，快上飞船！

操作列表

●角色操作列表

PS4	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	瞄准
L1	LB	技能 1
L2	LT	瞄准
R1	RB	技能 2
R2	RT	射击
L1+R1	LB+RB	技能 3
L3	LS	奔跑
R3	RS	视角居中 / 更换越肩方向（战斗时）
△	Y	近战攻击 / 调查
○	B	突进
×	A	跳跃
□	X	上弹
方向键↑	方向键↑	向两个队友发出指令
方向键←	方向键←	向队友 A 发出指令
方向键→	方向键→	向队友 B 发出指令
方向键↓	方向键↓	进入 / 退出扫描模式
触控板	VIEW	武器转盘
OPTIONS	MENU	游戏菜单

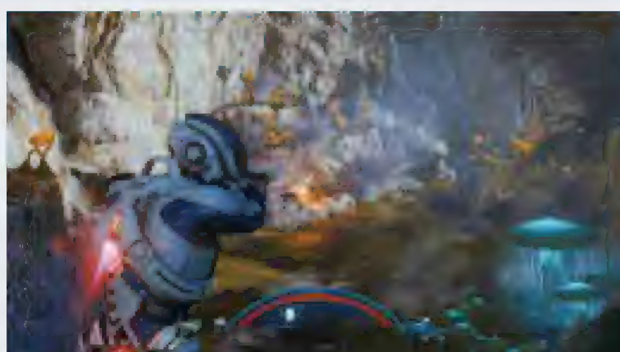
●流浪者全地形车操作列表

PS4	XOne	功能
左摇杆	左摇杆	移动
右摇杆	右摇杆	视角
L1	LB	更换为四轮 / 六轮模式
L2	LT	刹车 / 倒车
R1	RB	呼唤采矿器（只在矿点可用）
R2	RT	油门
L3	LS	手刹
R3	RS	视角居中
△	Y	传送回暴风号（长按）
○	B	下车
×	A	跳跃
□	X	加速
方向键→	方向键→	开启 / 关闭矿物侦测界面
方向键↓	方向键↓	开启 / 关闭车灯
OPTIONS	MENU	游戏菜单

人物进阶操作

●悬浮

在跳跃后长按 L2/LT 键就可以让角色悬浮在半空中，这也算是科幻题材射击游戏里的常见设定了（真不是学《光环 5 守护者》啦！），但本作在悬浮的同时还可以通过推动左摇杆来进行一定距离的移动，在特定场景当中可以通过这招来去到很多靠正常跳跃无法到达的地方。



●空中突进

就是突进的空中版本，即在跳跃之后发动突进。但是本作的突进略偏真实一点，就算在突进过程当中角色也有一定程度的下坠，所以单独使用时其实很难把玩家带到距离较远又和玩家起跳点高度相差不大的平台。但玩家可以选择使用悬浮飞行一小段距离后再进行空中突进，可以增加一点突进的距离，也可以是倒过来，先空中突进，再使用悬浮飞行一小段距离。



●砸地攻击

本作在加入跳跃后新增的动作之一，在跳跃后按下△/Y 键即可发动，玩家角色会使用万用工具产生一个实体投影拳套然后对身下地面发动砸击。这个攻击有一个较小的全方位攻击效果，可以通过在近战武器上附带额外的强化部件来增加额外的伤害效果，但总体而言能够用上的机会不多。



●攀爬和跨越掩体

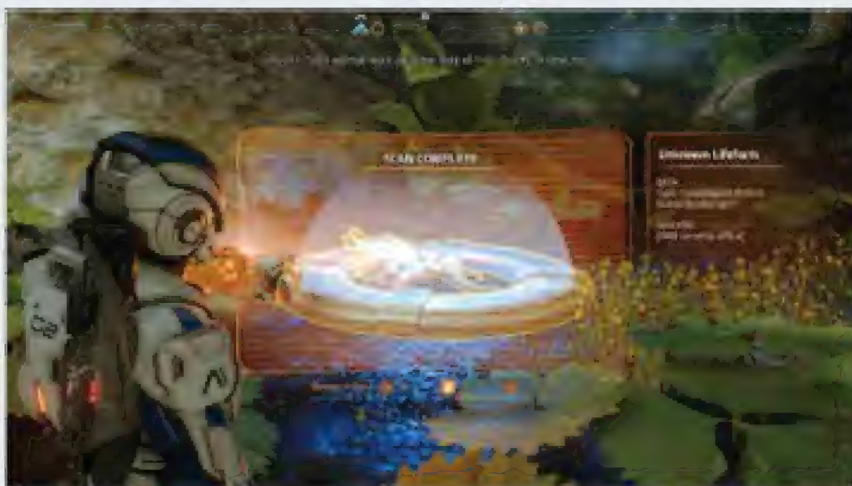
先说攀爬，游戏当中其实有两种攀爬，一种是在靠近一个只有玩家一半身高高度的平台时，玩家可以通过按下○/B 键来攀爬到这个平台上，但鉴于本作中玩家可以跳跃，这种土鳖攀爬方式已经没人看得上了！另一种就比较潮，就是玩家在跳向高处的平台时，并不需要确保角色能够站立在平台上，只要其身体能够触碰到平台的边缘，就会触发自动攀爬动作爬上去，在今时今日这也算是大多数有一定动作要素的美式游戏的标配了。而原本在之前系列作品中颇为常用的翻越掩体在本作当中也得到了保留，发动方式和第一种攀爬是一样的，只要玩家面对的是一个能够翻越的掩体，就可以通过点击○/B 键来翻越过去。



Tips 技能栏当中，主动技能的升级进度使用圆点表示，被动技能使用三角形表示。

●扫描模式

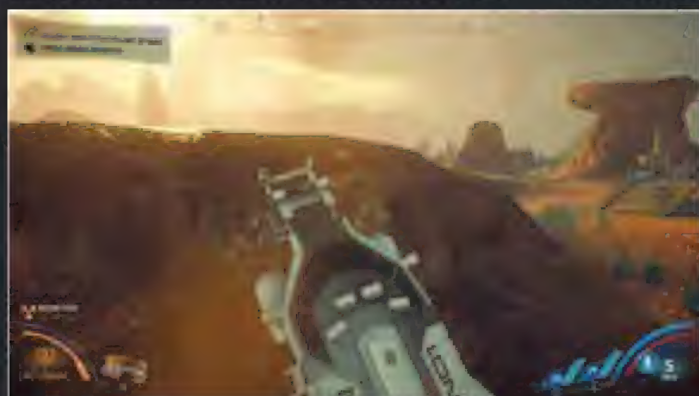
这个新元素类似于本作当中的鹰眼/猎魔人感官/蝙蝠视觉，最基本的功能就是用于发现环境当中值得调查的物体。不过除此之外扫描模式还有各种用途，包括在解谜时寻找线索——往往是通过建筑内部线路引导玩家前进，还有扫描新的矿物、野生动物和敌人还有建筑等等，这些行为会按照扫描对象所属的来源：银河系、赫利俄斯星系和遗物来奖励玩家对应的研究数据（Research Data），而这些数据能够用于在研究模式当中兑换新的装备蓝图和强化部件，进一步增强玩家的战斗力。所以在游戏当中遇到什么新东西的时候，记得二话不说先扫为敬！



流浪者操作详解

●四轮/六轮模式

流浪者有六个车轮，但是玩家可以选择使用四轮驱动模式还是六轮驱动模式，前者重视速度，在平缓地面上可以高速前进，但是非常不擅长应对斜坡，稍有一点坡度就可以让其速度严重降低，甚至有可能后滑。六轮驱动模式则是倒过来，爬坡能力之强已经到了差不多90度的坡只要不太高也可以靠着加速强行冲上去的地步。这两个模式决定了玩家在游戏当中的驾驶过程里必须随机应变，因为四轮模式在遇到坡度时进入失速的时间非常短暂，如果玩家不及时改成六轮驱动，就只能等着后滑然后乖乖用六轮模式慢慢爬上去。当然因为游戏中有车辆改造的系统，所以在对车的整体机能行进行一定程度的强化后，这种情况会相对减少一些，但是两个模式交互替换仍然会是玩家在星球表面闯荡时经常要做的事情。



●采矿

本作当中流浪者在经过矿点时，界面左上方的矿物侦测槽（那个类似手机信号图案的槽）会随着玩家靠近矿点而亮起，按下方向键 →打开矿物侦测界面，就能够看到矿点当中的四种矿物的单独侦测槽。当玩家靠近矿点时，侦测槽就会上升，当上升到侦测槽从灰色变成白色时，玩家就可以按下R1/RB键来呼唤采矿器，并且瞬间获得一定量的资源。但是个人建议玩家尽量寻找接近矿点的中心，即侦测槽上升到闪现出绿色光芒的程度，这时候呼唤采矿器才可以获得最大的矿物收获。而一旦玩家呼唤采矿器，在其覆盖范围内的所有矿物侦测反应都会归零，玩家需要脱离采矿器的覆盖范围（橙色圆圈）并继续留在矿点范围内，才可以找到下一个值得采集的矿物。

玩家可以在矿物侦测界面的矿物侦测槽旁边或是在地图上通过把光标移动到矿点图标上来查看其目前的矿物含量，一般矿点在刚开始被开采时都是“丰富”（Rich），之后会逐渐下滑到“良好”（Good）、尚好（Fair）和枯竭（Depleted），到达枯竭之后矿点图案会变成表示完全探索完成的蓝色，即玩家已经完美地开采了这个矿点。



角色创建

总体而言，稀饭我个人感觉《仙女座》捏人和之前作品比起来差异也不是特别大，因为主角限定是人类，多样性方面肯定是比不过同家亲戚的《龙之世纪 宗教审判》，而且或许是为了避免在护盾模型和其他物理碰撞上出现问题，还是不准玩家调整角色身形和肢体细节，仍然专注于捏脸一百年。

当然这一作因为不同性别的主角是两个不同的人，而且两个角色的脸部特征会影响到作为父亲的埃里克·莱德的外观，所以玩家除了可以自定义自己的外观之外，还可以自定义另外一个没有被选择的角色的外观。下面将会详细和大家介绍一下。



界面功能解析

先提一点，当玩家选择开始新游戏的时候，会遇到四个选项，其中前两个分别为使用预设的斯科特·莱德（男）和莎拉·莱德（女）来进行游戏，他们会使用游戏宣传时的默认外观，两人接受的训练类型都是“安保”（Security），所以默认解锁的技能都会是“震荡射击”（Concussive Shot），同时没有被选择的角色也会使用默认的外观，所以如果玩家选择斯科特，那么他在剧情里碰到莎拉时，她的外观也会是默认造型。

第三项就是自定义角色造型，也就是接下来要介绍的内容，而第四项则是New Game+，也就是我们习惯的二周目，需要在游戏当中通关一次之后才会解锁。下面先跟大家说一下自定义角色当中每个项目的功能。



● Choose Gender（选择性别）

就如同字面意思，在两个性别当中选择一个，角色的外观和体型都会发生变化，但对于角色能力没有任何影响。只有男性和女性两个选择，没有扶他！

Tips 流浪者如果想要急速转弯，可以考虑在转弯开始时进行跳跃，车子会在空中旋转，让玩家可以少拐一些弯度。

Customize Appearance（自定义外观）

就是我们所熟悉的捏脸，内有两个选项：Default Appearance（默认外观）和Custom Appearance（自定义外观），残酷的是，玩家如果选择默认外观，是不准进行自定义的，而在自定义外观中玩家可以选择9个预设外观，没有一个是女主角的默认脸，而且一个比一个丑！这意味着本作的女主角脸可能根本不是用捏脸系统做出来的，而是专门预设的，而且还是被广大群众吐槽做得丑……

无论如何，如果你选择了自定义外观，那就可以创造自己角色的脸了，本次《仙女座》除了常规的口眼鼻颧骨下巴之类的可调整项目，还加入了化妆项目，方便玩家进一步完善自己的角色，鉴于这部分内容涉及到很多捏脸技术上的细节，而且审美人人不同，稀饭就不班门弄斧了，留给各位大神展现自己的才华吧。



Choose Training（选择训练类型）

这个选项算是本作取消职业系统后的一种补充，玩家可以决定自己的角色在参与到仙女座殖民行动前受到过的训练类型，其实本质上就是选择角色的初始技能和部分初始阶段就可以学习的核心技能，具体的选项和效果如下：

1.Security，即安保，对应之前的系列职业是士兵（Soldier），一开始学习了技能"震荡射击"（Concussive Shot），并且提前解开了"增强火力"（Turbocharge）和"战斗训练"（Combat Fitness）两个核心技能的学习权限。

2.Biotic，即异能，对应之前的系统职业是异能者（Adept），一开始学习了技能"投掷"（Throw），并且提前解开了"奇点旋涡"（Singularity）和"屏障"（Barrier）两个核心技能的学习权限。

3.Technician，即技术员，对应之前的系统职业是工程师（Engineer），一开始学习了技能"过载"（Overload），并且提前解开了"入侵"（Invasion）和"团队支援"（Team Support）两个核心技能的学习权限。

4.Leader，即领袖，对应之前的系统职业是哨兵（Sentinel），一开始学习了技能"能量抽取"（Energy Drain），并且提前解开了"湮灭"（Annihilation）和"团队支援"（Team Support）两个核心技能的学习权限。

5.Scrapper，即斗士，对应之前的系统职业是先锋（Vanguard），一开始学习了技能"异能冲锋"（Charge），并且提前解开了"战斗训练"（Combat Fitness）这个核心技能的学习权限。

6.Operative，即特工，对应之前的系统职业是渗透者（Infiltrator），一开始学习了技能"战术斗篷"（Tactical Cloak），并且提前解开了"战斗训练"（Combat Fitness）这个核心技能的学习权限。



Choose Name（选择姓名）

就是让玩家自定义自己的名字，但姓氏不可以改。

Customize Twin（自定义另一个角色外观）

就是前文提到的，自定义玩家没有选择的那个性别的角色的外貌，进入到界面当中后功能和前面的自定义外观选项是没有分别的，玩家可以选择是用默认外观还是自己自定义。

Customize History（自定义历史）

虽然名字听着很夸张，说到底就是选择游戏历史背景中著名的谢帕德指挥官（Shepard，也就是之前系列作品中的主角）的性别，但是他/她似乎并没有出现在主线剧情当中，所以可能只是影响一些支线或是彩蛋当中提到谢帕德时的内容。



Upload Character Data/Import Character Data（上载角色数据/导入角色数据）

这是一个为续作布局的系统，目前的功能就只是把玩家的角色上载到"质量效应档案馆"（Mass Effect Archives）这个网页或是将上面的角色下载下来，并没有什么特别用处，但等哪天本作的续作出了，玩家们就可以直接从网页上下载本作的角色造型，导入到新作当中。当然现在谈这个，似乎有点远了……

Confirm & Start Game（确认并开始游戏）

搞定所有的选择后，选这一项就可以正式开始游戏了。

界面解析



1. 方向标
2. 当前任务
3. 敌人生命值
4. 准星
5. 升级提示
6. 上弹提示
7. 护盾槽
8. 生命槽
9. 队友状态栏
10. 技能栏

Tips 流浪者本身不具备攻击手段，但玩家的确可以靠着高速撞上敌人来重创或是杀死对方。

技能与战历系统

本作当中取消了以往的职业系统，而加入了名为“战历”（Profiles）的系统作为代替，这个系统的本质其实就是一个自由度更高的职业系统，但在提到其特点之前，我们必须先说一下和其关系紧密的技能系统。

技能详解

本作当中因为消除了职业限制，所以玩家可以学习游戏当中的所有技能。不过正如前文在“创造角色”部分的“选择训练类型”中提过，本作中有着核心技能这个概念的，所以部分效果更强或是某个以前系列中职业的标志性技能会需要玩家在其那一系的技能当中投入 9 点技能点之后才会解锁供玩家学习，这一类技能会在下文当中列出。注意，前文提到过的训练类型可以让少部分核心技能提前解锁，所以虽然本作没有职业，但大家在选择训练类型时，就算是提前确定了角色的前提发展方向，当然要是不满意的玩家也用不着开新档，后期角色获得的技能点非常多，随时转去学习另外一系技能也是完全没问题的，更何况游戏中还有提供洗点的地方。下面先介绍一下每个技能的效果。

在技能表当中还会标出技能本身能否产生或引爆连击爆炸（Combo），这个继承自《质量效应 3》的系统在本作当中有更明显的标识，能够令敌人产生可连击引爆状态的技能左上角会有一个标识，能够引爆连击爆炸的技能右上角会有一个标识。注意，部分技能可能原本并不具备和连击爆炸相关的效果，但是在升级过程中会获得这一效果，则对应的升级项目上会有前文提到的标识，下文当中也会在备注上说明这一技能是否具备这一能力。

Combat 系技能

技能名称	技能效果	备注
Omni Grenade	单击按键可以投掷手雷，长按可以手持手雷并且在即将爆炸前再投出，但手持太久会在手中爆炸	有携带数量限制，需要通过弹药箱补充
Concussive Shot	射击一发带追踪效果的飞弹，对敌人造成伤害并将其震倒。	可触发连击爆炸
Barricade	在原地产生一道临时掩体，提供掩护并缩短玩家护盾回复前的等待时间	有携带数量限制，需要通过弹药箱补充
Turbo Charge	暂时加强武器伤害、射击速度和弹匣容量	
Trip Mine	在地面或建筑表面放置一个触发地雷，对触发的敌人造成大威力的小范围伤害，越靠近核心威力越高	有携带数量限制，需要通过弹药箱补充，有升级项目可以增添使敌人产生可连击引爆状态的效果或触发连击爆炸的效果
Flack Cannon	射击一发会产生后续爆炸的子母弹，对护盾类敌人伤害降低	有携带数量限制，需要通过弹药箱补充
Pistols	被动技能，前三级收益随着玩家在 Combat 系投入技能点数量而提升，专注于提升手枪类武器的各方面表现	
Assault Rifles	被动技能，前三级收益随着玩家在 Combat 系投入技能点数量而提升，专注于提升突击步枪类武器的各方面表现	
Shotguns	被动技能，前三级收益随着玩家在 Combat 系投入技能点数量而提升，专注于提升霰弹枪类武器的各方面表现	
Sniper Rifles	被动技能，前三级收益随着玩家在 Combat 系投入技能点数量而提升，专注于提升狙击枪类武器的各方面表现	
Combat Fitness	被动技能，前三级收益随着玩家在 Combat 系投入技能点数量而提升，专注于提升角色的生存力和持续作战能力	
Combat Tools	被动技能，前三级收益随着玩家在 Combat 系投入技能点数量而提升，专注于提升角色的输出威力和机动作战能力	

Biotic 系技能

技能名称	技能效果	备注
Pull	单击按键发动技能会放出一道带追踪效果的能量，被击中的敌人会悬浮在半空，长按发动技能会把敌人拉到玩家身边并控制住，此时可以用 Throw 将其投掷出去	使敌人产生可连击引爆状态
Throw	放出一道带追踪效果的能量，被击中的敌人会被击飞并受到伤害	可触发连击爆炸，有升级项目可以增添使敌人产生可连击引爆状态的效果
Charge	发动异能瞬移冲向目标，造成伤害和冲击并恢复 50% 的护盾	可触发连击爆炸
Nova	向身周发出异能冲击波，造成范围伤害和冲击	有升级项目可以增添使敌人产生可连击引爆状态的效果
Shockwave	向前方发出一道冲击波，造成直线范围伤害和冲击	可触发连击爆炸，有升级项目可以增添使敌人产生可连击引爆状态的效果
Annihilation	在身周产生一个持续伤害敌人的力场，但生效期间其他技能冷却时间延长	使敌人产生可连击引爆状态
Backlash	长按按键可以在身前产生一个反弹敌人射击的护盾，瞬间格挡还可以弹反敌人的近战攻击	反弹子弹只能伤害在玩家正面的敌人
Singularity	在目标地点创造一个奇点旋涡，让受影响的敌人浮空并受到持续伤害，持续期间再点一下技能可以提早取消旋涡	使敌人产生可连击引爆状态
Lance	发出一道飞行速度极快的能量轰击目标地点，产生小范围伤害，击中敌人弱点能产生额外伤害	可触发连击爆炸
Barrier	前作中的主动技能，本作中成为了被动技能，专注于强化角色的护盾强度和回复速度	
Offensive Biotics	被动技能，前三级收益随着玩家在 Biotic 系投入技能点数量而提升，专注于强化角色的异能威力和冷却速度	
Containment	被动技能，前三级收益随着玩家在 Biotic 系投入技能点数量而提升，专注于强化角色的异能特殊效果	

Tech 系技能

技能名称	技能效果	备注
Overload	单击按键发射一道电流，伤害敌人的护盾和机械生命类敌人，长按蓄力后可以让电流额外跳跃到两个敌人身上	可触发连击爆炸
Incinerate	发射一个会燃烧敌人的飞行物，对护盾类敌人产生额外伤害	使敌人产生可连击引爆状态，有升级项目可以增添触发连击爆炸的效果
Assault Turret	单击按键在指定地点放置一个固定炮台射击敌人，长按按键可以引爆炮台伤害其附近的敌人	有升级项目可以增添使敌人产生可连击引爆状态的效果
Cryo Beam	长按按键对面前喷射冰雾，持续伤害敌人并使护盾类敌人陷入易伤状态	使敌人产生可连击引爆状态
Energy Drain	吸取敌人的能量来恢复护盾，对敌人的护盾和机械生命类敌人有额外伤害	可触发连击爆炸，有升级项目可以增添使敌人产生可连击引爆状态的效果
Tactical Cloak	让角色短暂隐身，持续期间枪械、技能和近战攻击获得额外伤害加成，但进行任何攻击行为会取消隐身效果，而且隐身期间无法恢复护盾和生命值	
Flamethrower	长按按键对面前喷射火焰，持续伤害敌人并对护盾类敌人产生额外伤害，无护盾和护甲的敌人会陷入燃烧状态	使敌人产生可连击引爆状态
Remnant VI	单击按键召唤一个能自由移动的遗物族监察者帮助玩家战斗，长按按键摧毁监察者	需要完成同伴皮彼（PeeBee）的相关支线任务后解锁
Invasion	对敌人发射机械病毒，造成伤害并降低其防御力	
Team Support	被动技能，前三级收益随着玩家在 Tech 系投入技能点数量而提升，专注于提升团队的防护力和生存能力	
Offensive Tech	被动技能，前三级收益随着玩家在 Tech 系投入技能点数量而提升，专注于提升角色的技能伤害能力	
Auxiliary Systems	被动技能，前三级收益随着玩家在 Tech 系投入技能点数量而提升，专注于提升角色的技能效果和使用频率	

战历详解

在了解了本作的三个大系的技能后，我们就可以谈一谈建立在这个技能分类上的战历系统。首先，这个系统的 7 种战历里，6 种其实都是过去的职业，而新增的 1 种则可以理解为是本作的主题职业：探索者（Explorer），所以其实 7 个战历就是三大系技能不同加点方式的体现，而这些战历在激活之后也会提供对应方向的增益，来强化玩家在这一种加点方式当中的表现。下面将介绍一下每一个战历的特点，注意随着玩家按照战历方向投入的技能点数增加，战历还会提升阶级，其提供的增益比例还会进一步提高。



Tips 游戏中的其中一个男性主角浪漫关系对象是新种族安哥拉人的一员，而按照时间来算主角在接触这些外星人不到一个小时后就开始撩妹，简直是我们的偶像！

●士兵（Soldier）

增益类型 武器伤害、武器精准度、伤害抗性和武器弹匣容量。

特殊效果 Marksman's Focus——士兵在杀死敌人后或获得短暂的伤害提升效果。

相关技能系 100% Combat

战历介绍

士兵定位和以前系列作品中的差不多，还是以枪械攻击为主导，技能只是辅助，而且鉴于技能当中有不少是有携带数量的，习惯FPS打法的玩家可以选择这个战历作为成长方向，全力把技能点投入到Combat系技能当中，不但可以增强士兵在枪战时的整体表现，还可以提高枪械携带重量上限，并能够携带额外的枪械，丰富对应不同敌人时的枪械选择。这个战历的缺点是主动能力要么存在携带容量限制，要么爆发力偏低，而且并不擅长产生连击引爆状态，基本上无法运用连击引爆这种重要的大范围攻击手段，在缺乏补给的场合显得持久作战力较低。



●工程师（Engineer）

增益类型 连击爆破伤害、Tech系技能制造单位生命值、Tech系技能制造单位生命恢复速度、Tech系技能制造单位伤害力、对Tech系技能抗性和防御能力。

特殊效果 Combat Drone——之前系列当中的主动技能，目前变成了工程师的被动技能，其身边会存在着一个小型战斗无人机，平常可以提供加快Tech系技能冷却速度的效果，在敌人近身时会爆炸并产生EMP冲击波杀伤敌人，但也会令工程师暂时失去加快技能冷却的增益。

相关技能系 100% Tech

战历介绍

工程师比起之前作品中的定位在前期有一定的变化，主要是标志性的技能"战斗无人机"（Combat Drone）变成了一个被动护身技能，而能够作为替代的技能"遗物增援"（Remnant VI）则需要任务去解锁，所以在获得这个战斗手段之前，工程师的整体战斗方式还是以布好炮台等敌人送上门来送死为主，同时因为Tech系技能擅长产生和引爆连击爆炸，所以工程师有时候定位和异能者有点相似，还是以各种爆破杀伤为主要手段，并不需要和敌人进行太多正面战斗。



●异能者（Adept）

增益类型 Biotic系技能冲击、Biotic系技能范围伤害、Biotic系技能影响范围、Biotic系技能持续时间、Biotic系技能连击爆破范围

特殊效果 Biotic Echoes——每个受到Biotic系技能连击爆破影响的敌人身上会再产生一次小范围爆破。Biotic Jump & Evades——异能者使用异能来进行跳跃和突进，纯视觉效果变化，无特效。

相关技能系 100% Biotic

战历介绍

异能者在本作当中仍然是纯粹的"法爷"，完全偏向于强化Biotic系技能，但是并不倾向于单体技能杀伤力，而是各种控制效果和产生连击爆破的收益，所以在使用的技能上也推荐使用方便进行连击爆破的技能，那些偏向于近身攻击的异能则可以考虑放弃，或留给"转职"成先锋的时候再去使用。同时倾向于带上擅长异能的同伴（例如科拉）的玩家可以考虑采用自己先产生连击爆破状态，然后指挥同伴去引爆的方式来更省事地杀伤敌人。



●哨兵（Sentinel）

增益类型 连击爆破伤害、Tech系技能冷却时间缩短、技能消耗护盾比例降低、技能抗性和防御能力。

特殊效果 Tech Armor——曾经的哨兵标志性技能，现在变成了被动技能，能够吸收一部分哨兵所承受的伤害。

相关技能系 50% Biotic，50% Tech

战历介绍

虽然标志性技能"科技护盾"（Tech Armor）被改造成了战历被动能力，失去了靠着技能升级来获取更多增益的优势，但是因为其长期存在于哨兵身上，所以整体收益也并不低。而在技能方面，因为哨兵横跨Biotic系技能和Tech系技能，可以说是拥有了最为多变的连击爆破触发能力，所以玩家可以考虑一下自己的作战风格，是要点出喷射类技能直接正面怼敌人还是靠"能量吸取"和"拉扯"（Pull）的吸取护盾效果充当肉盾。但作为混合型战历的缺点，哨兵很难在技能成长和战历阶级成长当中找到一个平衡点，很容易会陷入技能点投入偏科的烦恼。



●先锋（Vanguard）

增益类型 近战攻击伤害、近战攻击冲击、Biotic系技能冷却时间缩短、技能消耗护盾比例降低、护盾值上限提升

特殊效果 Siphoning Strike——近战攻击能够恢复护盾。Biotic Jump & Evades——异能者使用异能来进行跳跃和突进，纯视觉效果变化，无特效。

相关技能系 50% Biotic，50% Combat

战历介绍

先锋的标志性能力在本作当中基本上都得到了延续，甚至还获得了一定的加强，加上游戏本身的操作方式更改和系统变化带来的角色机动能力提升，足以让这个偏向近战的战历变得更加强大。但是先锋面临的战斗风险一直没有太大变化，过分靠近敌人很容易会让先锋沐浴在枪林弹雨当中，一旦技能冷却时间断档，先锋就必须考虑是趁机猛进还是暂时后撤等待技能冷却。同时先锋必须考虑优先提升武器携带重量上限，毕竟其首选武器类别霰弹枪中不乏各种沉重的枪械。先锋比起同是混合类战历的哨兵优势在于投入技能选择上相对明确，Combat类技能以被动技能为主，主动技能基本留在Biotic系技能这一边，投入技能选择较为一目了然。



●渗透者（Infiltrator）

增益类型 武器精准度、武器稳定度、Tech系技能冷却时间缩短、提升爆头/击中弱点额外伤害

特殊效果 Battlefield Awareness——能够通过武器瞄准镜看到障碍物后的敌人。Cloak Evades——在突进时短暂处于隐形状态。

相关技能系 50% Tech，50% Combat

战历介绍

除了士兵之外最依赖武器伤害的战历，鉴于在之前的系列作品当中渗透者都是以纯粹的潜狙风格为重点，所以本作中变成了战历后的作战风格也没有太大分别，玩家仍然是以远距离狙杀敌人为主要战斗方式，吸引敌人火力这种苦活最好留给队友去干。但是因为本作当中的开放场景变得多了不少，也不再有许多狭窄的室内空间，虽然进一步释放了渗透者的远距离杀伤能力，却也让它失去了判断敌人进攻方向的依据，有时候很容易会被敌人在开阔地点绕背。不过要说最可怕的削弱，就是渗透者失去了以前的职业被动技能"特工大师"（Operational Mastery）中的瞄准时时间流逝减缓的特效，玩家必须要靠自己的真功夫来进行远程狙击，对于偏向角色扮演游戏的玩家来说这个要求可就有点太严苛了，所以这个战历恐怕并不适合大部分玩家。



●探索者（Explorer）

增益类型 武器伤害、伤害抗性、Tech系技能冷却时间缩短、提升Biotic系技能伤害、技能抗性和防御能力

特殊效果 Biotic Blink——探索者的突击变为短距离传送，除了可以躲避敌人攻击，还能够穿透障碍物。

相关技能系 三分之一Tech，三分之一Combat，三分之一Biotic

战历介绍

这个算是本作主题的战历定位有点尴尬，因为说得难听点就是样样通样样松，过度分散的点数投入和比例相对不痛不痒的增益效果让人很难对其有一个准确的定位。另外其被动技能"异能闪现"（Biotic Blink）虽然效果酷炫无比，但实际上有着落点较难把握和连续发动之间有明显间隔等缺陷，使用难度不低。总体而言，这是一个前期不太适合用于发展的战历，倒是在后期技能点数充足时，玩家可以考虑转战这个战历，并且学会三个技能树里的大量被动技能，就可以保证自己角色能从容面对各种情况，比较适合玩腻了转换战历系统想要一劳永逸的玩家和已经进入二周目技能点多得没处用的老手。



关于洗点

本作虽然成长系统的自由度比起以往的作品已经有大大的提升，但肯定还是有不少玩家想要尝试一下自己对不同战斗风格的适应性，又或是在一开始因为对技能理解上的差异而导致加错点。这时候玩家其实只要把剧情推进到登上暴风号，就可以在医务室（Medbay）看到"重构装置"（Re-spec Station），其使用调查点在人类骨骼图案的头部附近，调查后就可以选择对主角或是队伍当中任何成员进行洗点。首次洗点有优惠，只要20点信用点，但之后每洗一次增加500信用点，即第二次洗点需要话520信用点，第三次变成1020信用点，以此类推。注意，洗点会连创建角色时选择训练类型后加在对应技能上的那一点也洗掉，但不会清除掉选择训练类型后带来的核心技能学习权限，即如果玩家选择了"安保"训练类型并洗点，原本加在"震荡射击"上的那一点技能点也会变成可以自由使用的技能点，但是"增强火力"和"战斗训练"两个核心技能仍然可以直接学习，而不是需要在Combat系技能中投入了9点技能点之后才可以学习。



同伴与浪漫关系

正如之前我们的前线狙击报导过的那样，本作当中的同伴有六名，不算多也不算少，但其实含金量比起之前的同伴要更强一些，因为他们之间的趣味对话变多了，个性特征也呈现得更为突出。不过相信大家更关心的还是能不能干（笑），所以这个部分除了分析每个同伴的特长和能力，也会列出本作当中的浪漫关系发展对象。和以往一样，除了同伴，也有部分NPC可以成为玩家的浪漫对象。

同伴（Squad Members）

玩家在游戏当中每次只可以带两位同伴在身旁战斗——这也算是系列老传统了，而本次《仙女座》在同伴的能力安排上也是对此进行了考虑，所以虽然玩家带哪个同伴不带哪个是玩家自己的自由，而且视玩家的战斗风格不同选择也的确不同，但下文在介绍同伴的时候也会推荐和其战斗风格比较有化学作用的同伴组合。另外本作当中仍然有同伴的个人任务，玩家只有在完成他们的个人任务后才可以解锁所有技能第六阶的升级项目，没有完成之前玩家最多只能够提升到第五阶。

●科拉·哈帕（Cora Harper）

战斗风格 先锋 **使用武器** 霰弹枪

技能配置

技能名称	技能效果	备注
Charge	发动异能瞬移冲向目标，造成伤害和冲击并恢复50%的护盾	有升级项目可以增添触发连击爆炸的效果
Nova	向身周发出异能冲击波，造成范围伤害和冲击	有升级项目可以增添使敌人产生可连击引爆状态的效果
Sheld Boost	回复科拉身周队友的护盾，并产生持续的护盾回复效果	
Asari Commando	被动技能，专注于提升科拉的伤害输出能力	
Defensive Training	被动技能，专注于提升科拉的生存能力	

游技术 NOW PLAYING 攻略透解

使用推荐

科拉是个受过阿莎丽突击兵训练的人类异能者，所以她的整体战斗风格非常偏向于在最前线和敌人交锋，不过她和玩家版本的先锋类似，技能没冷却之前爆发力很强，但是技能冷却时处于一个输出和生存的低谷期，在和大量有重火力的敌人对抗时不是特别占优势，最好能够有一个吸引火力的同伴来让她撑到下一次爆发周期。使用哨兵战历的玩家可以和科拉产生不错的合作，用异能者战历的玩家也可以靠着多种控制手段来配合科拉触发连击爆破大范围杀敌。而在同伴方面，擅长吸引火力的德拉克和不时能够召唤出"能量护盾"(Power Armor)抵抗伤害的维特拉都可以和科拉进行良好的配合。



●加尔·安玛·德拉夫(Jaal Ama Darav)

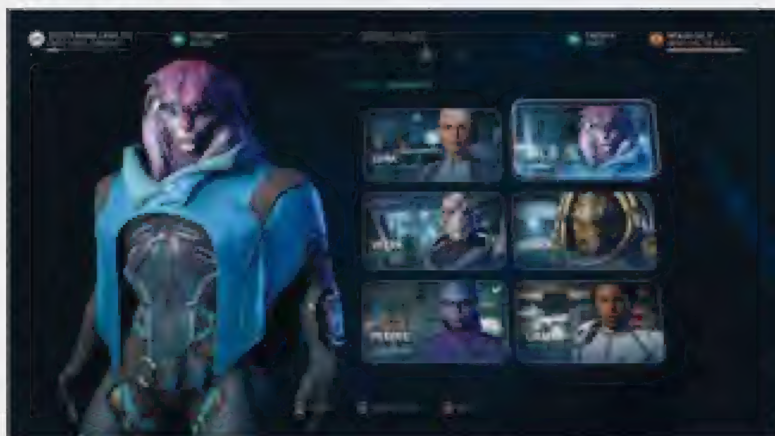
战斗风格 渗透者　**使用武器** 狙击枪

技能配置

技能名称	技能效果	备注
Energy Drain	吸取敌人的能量来恢复护盾，对敌人的护盾和机械生命类敌人有额外伤害	有升级项目可以增添使敌人产生可连击引爆状态的效果或触发连击爆炸的效果
Sticky Grenade	之前系列作品里渗透者的代表性技能之一，效果是投掷黏着手雷，附着在敌人或物体表面一小段时间后爆炸	
Avenger Strike	隐身后向敌人突击，发动一次大威力的近战攻击	有升级项目可以增添使敌人产生可连击引爆状态的效果
Rebel Soldier	被动技能，专注于提升加尔的伤害输出能力	
Resilience	被动技能，专注于提升加尔的生存能力	有升级项目可以增添使敌人产生可连击引爆状态的效果(无图标提示)

使用推荐

虽然看起来像是个偏向于远程狙击的角色，但是加尔竟然是个风骚的跑狙，所以还有"复仇突袭"(Avenger Strike)这种隐身突击暗杀技能。但因为他的整体能力配搭还是以中远距离作战为主，所以想要好好利用这个角色的玩家要么先不点出复仇突袭让他乖乖打远程，要么就得在"适应能力"(Resilience)这个被动技能里多投入一些点数，保证加尔本身的生存能力。也正因为他是这么一个风格，玩家如果要带上加尔，最好自己是走中近距离战斗风格，又或是给他找一个类似德拉克这种能够在敌人当中横冲直撞并且给加尔创造击杀机会的同伴。



●维特拉·尼斯(Vetra Nyx)

战斗风格 哨兵　**使用武器** 突击步枪

技能配置

技能名称	技能效果	备注
Power Armor	类似于旧版本的哨兵核心技能科技护盾，在维特拉身上产生一层能够吸收伤害并恢复护盾的实体投影护盾	有升级项目可以增添使敌人产生可连击引爆状态的效果
Concussive Shot	射击一发带追踪效果的飞弹，对敌人造成伤害并将其震倒。	有升级项目可以增添触发连击爆炸的效果
Turbo Charge	暂时加强武器伤害、射击速度和弹匣容量	
Turian Smuggler	被动技能，专注于提升维特拉的伤害输出能力	有升级项目可以增添使敌人产生可连击引爆状态的效果
Defensive Expert	被动技能，专注于提升维特拉的生存能力	

使用推荐

看起来交游广阔而且足智多谋的维特拉在战斗风格上却是偏稳，本身的突击步枪定位非常类似于机关枪，射速高弹量多，不过命中精度略差，基本上在队伍里的定位就是一个擅长应付突发性火力攻击的炮台，这让她显得非常百搭，大部分情况下你都可以选择带上她，因为她生存能力还是有一定保证的。但是在那种需要爆发性火力的场合维特拉因为缺乏直接作用于敌人的高威力伤害技能，所以显得有点疲软，因此在使用她作为队友时玩家自己最好有一定的爆发力，又或是带上一个像是科拉或是利亚姆这样的重火力队友。



●纳库摩尔·德拉克(Nakmor Drack)

战斗风格 士兵　**使用武器** 霰弹枪

技能配置

技能名称	技能效果	备注
Blood Rage	让德拉克进入愤怒状态，提高近战威力和伤害抗性，而且在持续时间当中德拉克绝不会死亡	
Incinerate	发射一个会燃烧敌人的飞行物，对护盾类敌人产生额外伤害	使敌人产生可连击引爆状态，有升级项目可以增添触发连击爆炸的效果
Flack Cannon	射击一发会产生后续爆炸的子母弹，对护盾类敌人伤害降低	
Krogan Warrior	被动技能，专注于提升德拉克的伤害输出能力	
Grizzled Veteran	被动技能，专注于提升德拉克的生存能力	有升级项目可以让德拉克在死亡后立刻原地复活

使用推荐

每次系列当中登场的克洛根人同伴就跑不掉当肉盾的命，连德拉克自己也吐槽自己种族因为脑袋太大，战场上老被拿来当靶子(然而他还是顶着这么大个脑袋在银河系里活了1400年，也是服气)，所以这回他也得继续担起吸收伤害的重任。给德拉克加点个人建议偏向生存，他的AI太喜欢没事就冲上去用大锤锤砸别人胸口，没有其他人吸引火力的情况下立刻就是一顿枪林弹雨，没有点生存向被动技能很容易就跪了。当然如果玩家能够找到一些和他比较搭的同伴也能一定程度上缓解这个问题，例如让他和科拉两个人一起在敌阵里横冲直撞，又或是带上他的老朋友维特拉来个双坦克压阵，足够敌人忙活一阵子顺便给玩家创造狙人爆头的机会了。另外他其实和利亚姆搭伙效果也不差，两人都有一些范围攻击手段，对上某些蜂拥过来的敌人有着很好的杀伤效果。



●皮彼（PeeBee）

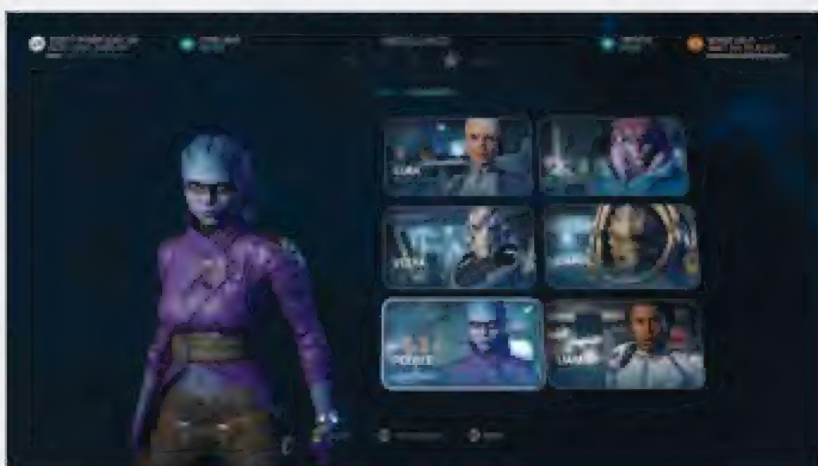
战斗风格 异能者　　使用武器 手枪

技能配置

技能名称	技能效果	备注
Invasion	对敌人发射机械病毒，造成伤害并降低其防御力	
Pull	放出一道带追踪效果的能量，被击中的敌人会悬浮在半空	使敌人产生可连击引爆状态
Shockwave	向前方发出一道冲击波，造成直线范围伤害和冲击	有升级项目可以增添使敌人产生可连击引爆状态的效果或触发连击爆炸的效果
Duelist	被动技能，专注于提升皮彼的伤害输出能力	
Survivalist	被动技能，专注于提升皮彼的生存能力	

使用推荐

皮彼算是同伴当中比较不好配搭的角色，主要是因为她的能力当中直接攻击手段不多，都是偏向于让敌人产生异常状态，但是她的技能使用频率不算特别高，而且比较偏爱削弱向的"入侵"而不是控制向的"拉扯"，枪械输出方面因为使用的是手枪，所以也不太出彩。个人反倒建议走刚健朴实的路线的士兵风格玩家多带带她，毕竟入侵带来的敌人防御削弱效果配合士兵的枪械火力收益不错，而恰到好处的"拉扯"也可以让敌人悬浮在半空中成为枪靶子。同伴方面，鉴于皮彼本身的抗打击能力相对不出彩，还是请带上德拉克来吸收火力或是带上科拉来和皮彼的异能来配合战斗吧。



●利亚姆·科斯塔（Liam Kosta）

战斗风格 士兵　　使用武器 突击步枪

技能配置

技能名称	技能效果	备注
Frag Grenade	投掷手雷，短时间后在落点产生大范围爆炸伤害	
Havoc Strike	前跃一段距离然后击打地面产生大氛围电击伤害	使敌人产生可连击引爆状态
Overload	发射一道电流，伤害敌人的护盾和机械生命类敌人，电流将额外跳跃到其他敌人身上	有升级项目可以增添触发连击爆炸的效果
Military Training	被动技能，专注于提升利亚姆的伤害输出能力	
Defense	被动技能，专注于提升利亚姆的生存能力	

使用推荐

作为第一个和玩家并肩作战的同伴，利亚姆的作战能力是最全面的，手中的突击步枪可近可远，三个主动技能囊括了远距离大范围杀伤，近距离范围控制和中距离多目标控制＋削弱，看起来很靠谱。不过他的AI似乎更偏向于枪战，在使用技能方面不算是太积极，需要玩家用指挥的方式来调动他的攻击欲望。也因为他本身能力很平均，利亚姆和大部分同伴之间的配合都不错，但比较推荐的还是能够吸引敌人火力的同伴，可以给予利亚姆更多发挥的空间。



浪漫关系（Romance）

本作当中的可进行浪漫关系同伴和NPC还是数量不少，而且也一如既往地有直男、GAY和双性恋等性取向，继续维护着《质量效应》系列"作为全宇宙最政治正确游戏系列的地位（笑），下面将会按照浪漫关系对象的取向来去将他们分组，并标出能够和其发展浪漫关系的时机。

角色名称	性别	性取向	可发展关系时机
科拉·哈帕	女	异性恋	获得暴风号后
利亚姆·科斯塔	男	异性恋	获得暴风号后
加尔·安玛·德拉夫	男	异性恋	加尔加入队伍后
皮彼	女	双性恋	皮彼加入队伍后
维特拉·尼斯	女	双性恋	获得暴风号后
吉尔·布洛迪（Gil Brodie）	男	同性恋	获得暴风号后（吉尔为暴风号的随船工程师）
阿维拉·卡加（Avela Kjar）	女	异性恋	玩家首次遇到安哥拉人时（阿维拉是安哥拉人历史学家，会提供给玩家一个任务）
苏薇·安瓦尔博士（Dr. Suvi Anwar）	女	同性恋	安瓦尔博士登上暴风号之后（她会成为随船科学家）
雷耶斯·维达尔（Reyes Vidal）	男	双性恋	玩家首次接触人类流放者之后（主线当中登场的间谍）
凯丽·提威莎（Keri T'Vessa）	女	双性恋	阿莎丽人记者（玩家会接到接受她采访的任务）



装备与研究和开发

本作的装备的配置上和之前的系列作品没有太大的分别，主要的内容仍然是枪械和护盾，还有用于增强或调整武器性能的模组（MOD）。但是因为加入了制作系统，所以本作当中装备的整体数量有所增加，护盾也加入了部位区分，连近战武器也有了不少种类。所以本次攻略当中我们会对装备系统的变化和新增的制作系统进行介绍。

装备

本作的装备分为两个主要部分，一个是武器（Weapons），一个是护盾（Armor），前者的重要度比较高，因为涉及到了角色的整体战斗能力和战斗方式，后者单个部位提供的增益相对有限，但是一套护盾也能够为玩家提供不少的增益，但因为效果往往会和玩家的战斗方式相得益彰，所以更换的频率比武器要低得多。另外游戏中仍然有着模组这个用于强化武器和护盾的可镶嵌部件。下面先和大家说一下本作当中的武器。



●武器（Weapons）

本作当中的武器分为五大类，前四类都是枪械，分别是手枪（Pistols）、突击步枪（Assault Rifles）、霰弹枪（Shotguns）和狙击枪（Sniper Rifles），最后一类则是近战武器（Melee）。但虽然五个大类从名称上就基本说明了武器的特征，实际上情况可谓是千变万化，因为同一个类别当中的枪械有着不同的来源和不同的型号，例如同是银河系来源的手枪，天蝎（Scorpion）其实是一把微型榴弹发射器，而利爪（Talon）则是一把有着霰弹枪式射击方式的手枪，更不用提旋风（Cyclone）和扎勒肯（Zalkin）这两把分别来自银河系和赫利俄斯星系的突击步枪之间的差异有多大了。因此本作当中玩家评判武器本身性能的关键，还是在于使用，光看面板数据完全无法对武器本身的性能作出准确判断，还不如装备上试一试。而且本作当中的装备携带空间是有上限的，而不是像之前的系列作品那样买了一把武器就等于解锁了一把武器，而玩家最多又只能装备四把武器，所以不趁手的武器还是赶紧拆了换资源或是卖了换信用点比较好，正好省出点空间来捡新枪。

另外这里要着重提一下近战武器，本作虽然给予了玩家选择近战武器的权力，但是在对于近战武器的整体设计上却有点儿开倒车——起码是相对于前作近战动作丰富的联机模式而言是在开倒车，因为几乎所有近战武器，都只有一个攻击动作，没有任何连招，没有任何特殊操作，硬要说有什么特别的，就是部分武器带有属性伤害，可以更好地配合某类技能进行战斗，但鉴于就算是打算完全走贴身舞战斗路线的先锋也不可能完全用近战武器来作为战斗手段，个人建议玩家们对于近战武器还是不必强求威力，用起来趁手就好。

同时因为本作当中加入了制作系统，所以玩家可以在道具界面当中选中某一个武器并按下□/X键来选择将其拆解，确认界面当中会显示拆除这个武器后能够获的材料种类和数量，按下确认后就会拆除武器并获得材料。鉴于本作当中的背包空间有限，玩家又容易捡到相同的武器，拆掉它们将会是节省空间的主要手段。



●护盾（Armor）

和武器比起来，本作当中的护盾迈的步子更大一些，玩家的装备不再是成套地穿在身上，而是被分成了头盔（Helmet）、胸甲（chest）、护臂（Arms）和护腿（Legs）四个部位，玩家既可以把同一套护盾的四个部位都装上，也可以进行混搭。除此之外，玩家也可以选择一些成套的护盾，例如作为本作预约特典赠送的清道夫护盾（Scavenger Armor）就是只有头盔和胸甲两个部位，但其实胸甲部位已经完全整合了护臂和护腿以及它们的增益属性。

总体而言，本作当中的护盾已经不再和护盾还有生命值存在直接联系，它只是一套集合了外观变化和属性增益的造型系统，重视属性的玩家可以在选择出最适合自己的一套，而重视外观的玩家也可以按照自己的审美挑着穿，因为护盾提供的总体增益虽然不算低，但也没到特别关键的程度，大家大可不必为了照顾战斗力而折磨自己的眼睛。

另外提一下，护盾也是和武器一样，能够在道具界面拆解，回收材料并节省背包空间。



●模组（MOD）

尽管本作有五类武器，但近战武器是没有对应模组的，所以只有四种远程武器能够获得模组带来的增益或属性调整。一般而言，一把武器起码会有两个模组槽，玩家可以在装备调整界面选中某个武器时，按下□/X键来进入选择模组槽界面，然后选择一个槽并确认就可以开始选择和武器对应的模组。模组本身是有武器类型分别的，一类枪械的模组只能用在那一类枪械身上，即手枪模组只能装备在手枪上，突击步枪模组则只适用于突击步枪。除此之外模组还有对应的强化部位，一个部位只能存在一个模组，就算玩家有剩余的模组槽，只要枪械对应的部位上已经有一个安装上的模组，那么玩家选择同一部分的模组就只会把之前安装上的模组替换掉，无法重叠。模组本身对应的部位可以通过光标移动到这个模组时枪械模型外观上的变化观察到，而且相同部位的模组使用的是同一种图标，方便玩家辨认。

注意，模组除了纯粹的增益，也有一部分是同时提供增益和减益效果，其中增益会以绿色字体显示在模组的效果描述当中，减益则是以红色字体显示，不过大部分模组上面增益的比例总是高于减益的，所以玩家们可以权衡一下是通过承受某方面的减益来在某方面获得更高的增益，还是选择增益比例更小但是不存在减益效果的模组。

另外护盾也有模组，但是使用的是更为极端的“聚变模组”（Fusion Mod），其增益效果和减益效果是相等的，而且比例都很高，能够产生某些非常极端的效果，例如其中一个聚变模组“Fusion Mod of Shielding”就是让玩家的护盾值上限提升50%，但同时生命值上限降低50%，利弊都非常明显。

注意，模组是不能够拆解的，但是玩家可以通过按□/X键来选择将其摧毁，虽然什么都得不到，但起码可以省出一个背包空间。当然个人更建议大家将其卖掉，还可以换回点信用点，没那么亏。



研究和开发

这是对应本作新的制作系统的两个主要项目，前者用于消耗玩家在扫描中获得研究数据来开发蓝图，后者是在有蓝图的情况下消耗材料制作出武器、装甲和流浪者的改装项目。

●研究（Research）

按照研究数据的来源，研究项目内被分成了三个大项，分别是银河系（Milky Way）、赫利俄斯星系（Heleus）和遗物（Remnant）。三个大项下面的研究子项目都是一样的，分别是武器（Weapons）、护盾（Armor）和强化部件（Augmentations）。

在本作当中，武器和护盾都有阶级概念，几乎每一个武器名字后都有一个罗马数字的后缀，最低的阶级是Ⅰ，最高的是Ⅴ。阶级提升会强化武器的部分数据，总体比例不高，但也算是不无小补。但是研究有一定的限制，一个是玩家研究蓝图时，必须从Ⅰ阶开始，顺着阶级顺序一路往上研究，不能够跳过，即玩家如果想要研究出系列标志性大威力狙击枪“黑寡妇”（Black Widow）的Ⅴ阶版本，就必须从黑寡妇Ⅰ阶一路研究到Ⅱ阶、Ⅲ阶和Ⅳ阶然后再到Ⅴ阶，期间每一阶的研究都需要投入对应的研究数据。除了阶级和研究数据支出上的限制，研究还存在着等级上的限制，玩家必须要达到对应的等级后才可以研究相应阶级的武器蓝图，例如前文提到的Ⅴ阶黑寡妇狙击枪，需要玩家达到30级才可以研究，之前就算玩家已经研究到了Ⅳ阶，也有足够的研究数据，还是不能够进行研究。

强化部件则是在开发阶段需要用到的特殊物品，玩家可以将其理解为在制作阶段被嵌入武器当中而且不可替换的模组，效果就是对武器进行属性上的调整和增强。但是许多强化部件的效果比模组要强得多，因为有的强化部件甚至可以把整个武器的射击方式完全给变过来，例如银河系项目当中的强化部件 Electrical Conduits 如果在开发阶段被镶嵌到武器上，可以让其射击方式变为喷射电流。但玩家们在使用这些强化部件的时候千万要谨慎，因为除了在研究完成时会获得一个，玩家只有在少部分商人和宝箱当中能够获得强化部件，而将其用在开发某个装备之后部件就会留在装备上，除非把这个装备拆了，否则玩家是没法拿回这个部件的。而研究强化部件只能够进行一次，玩家是没办法通过重复研究来重复获得某个强化部件的。



●开发（Development）

在研究部分制作了蓝图后，玩家就可以来这个界面进行制作了。开发里的项目相对多一点，有五个，但其实严格算起来只有三个是常用的，因为第一个项目“可开发物品”（Ready to Develop）就是综合了所有材料充足可以开发的物品的界面，包含了后面四个项目当中的所有内容——只要制作它的材料足够。第二项和第三项就是对应武器和护盾，前者会按照武器种类分成五个子项目，后者则会按照护盾部位分成四个子项目，项目名称和前文提到的武器分类以及护盾部位是一样的，而且有新研究出的蓝图会用感叹号标出，方便玩家寻找来开发。第四项是“流浪者”（Nomad）的开发项目，玩家只要在这里投入材料进行开发，这些升级就会自动安装到流浪者身上。最后一项是“特殊物品”（Special Items），只有极少数情况下玩家需要在这里制作一些剧情物品，平常是完全用不上的。

这里详细说一下装备制作的流程。一般而言，装备当中有两类制作流程，一个是无强化部件装备制作，玩家只要把光标移动到物品项目上，然后按下×/A 键，确认或是给武器改名之后确认就可以将其做出来，另一个是有强化部件装备制作，玩家如果把光标移动到这种物品项目上，按下×/A 键不会进入制作确认，而是会进入选择强化部件槽的界面，玩家选择一个强化部件槽之后还需要选择强化部件，而当玩家已经选好了所有的强化部件后，在选择强化部件槽的界面按下 OPTIONS/MENU 键才可以进入确认是否制作物品的界面。

制作物品需要消耗各种材料，来源各不相同，有的是通过采集获得，有的是通过击杀野生生物来拾取，鉴于需求比较庞杂，建议玩家在初期不需要花太多心思在开发上，一开始肯定是这个材料没有那个材料不够，埋头清支线推主线地搞定一两个星球后再来就会发现很多材料都已经变得非常充足了，此时再从容开发不迟。而且虽然研究里的蓝图不能直接研究Ⅴ阶的，但是玩家开发装备的时候是可以直接开发Ⅴ阶，用不着一级级做上去，所以在中期才开始投入开发整体收益反而会更好一些。



节点号等级

本作当中取代神堡成为玩家行动中心的就是仙女座殖民行动的旗舰外加核心空间站节点号（Nexus），但因为某些原因，这个巨大的空间站在玩家刚刚到达时根本没有完全建成，里面的许多成员也都还处于冷冻状态，因为如果他们都醒过来，目前根本没有那么多资源可以养活他们。而随着玩家不断地探索新世界，并扭转许多殖民地星球上恶劣的气候以及建立殖民前哨战（Outpost），整个仙女座殖民行动的整体“活力”（Viability）就会不断提升，从而转化为 A.V.P，即“仙女座活力点数”（Andromeda Viability Piont），当 A.V.P 累积到一定程度，就可以提升节点号的等级，从而获得新的解锁点。

解锁点是用于在节点上开启特定类型的冷冻仓，释放出对应领域的殖民者，而随着他们投入到工作当中，玩家就会获得额外的增益（Perk）。这些增益往往不是直接影响战斗，而是给予玩家在某方面的便利。冷冻仓分为三大类，科学冷冻仓（Science Pods）的增益多是用于提高研究数据的获取效率，军事冷冻仓（Military Pods）则是用于提升玩家获取各种材料的效率和经验值获得比例，商业冷冻仓（Commerce Pods）专注于提升玩家获得信用点和解锁能够购买的物品。

但是这些增益当中有不少是有一定的解锁条件，例如解锁前置的增益，或是在某个星球上让其活力达到一定的比例。个人比较推荐军事冷冻仓解锁的增益中的“侦查部队”（Reconnaissance），可以直接显示出行星地图上隐藏在各处的宝箱，里面都有大量的资源和某些稀有的装备，早早解锁可以让玩家在前期就变得非常资源丰富。





主线流程攻略

（以下操作以 PS4 版本为准）

序章 Prologue



●剧情简介

在经历过 634 年的航行后，海伯利安（Hyperion）号终于到达了目的地仙女座星系，本作的主角莱德（Ryder）也终于从沉睡中苏醒。不过和原定计划不同的是，等待着海伯利安船员们的不是什么“人类的新家园”，而是一个被闪电围绕的“宜居星 7 号”和来源不明且危机四伏的星云群，当然除此之外，还有那些永远对外来者不怀好意的敌对外星种族。



流程要点

1. 虽然游戏里的序章只有“Prologue :Hyperion”一个，但鉴于包括这个章节和后续几个章节也是序章的一部分，因此笔者会把包括 Prologue :Hyperion、Planetside 以及 Nexus Reunion 三章内容放在一起讲解。

2. 说是序章，实际上也是本作的教学关，玩家只要根据屏幕上的操作提示进行操作即可。在按下方向键↓进行扫描的流程中，光扫是不够的，玩家还需要按下 × 键才能完成扫描。扫描是本作新加入的要素之一，玩家通过扫描除了能获得扫描对象的资料以及一定数量的研究点数作为奖励外，部分谜题也需要玩家用到这个功能。在平时的探索中，如果遇到可以扫描的新物品，特别是与剧情相关的重要物品时，玩家的屏幕以及手柄都会震动，且屏幕左下角会出现按键提示，玩家在今后的探索中不妨重点留意一下。



3. 由于人工智能系统 SAM 的下线，在章节“Planetside”的流程中玩家无论扫描什么都得不出任何像话的结果。这个章节是本作战斗与探索的教学关卡，场景虽然高低有差但路线并不算特别复杂，玩家只要跟着任务提示一路前进即可。路上还会有几个可选择目标供玩家完成，笔者建议玩家一个也不要错过。

4. 第一次遭遇敌人时，无论玩家选择哪个选项最后都难免一战，因此笔者推荐还是直接开战吧，至少能占个先机。

5. 在这里笔者顺便说一说本作室外战斗的战斗要点，毕竟本作的战斗系统变化颇大。由于本作的掩体系统变成了只要玩家靠近掩体就会自动进入的设定，因此操作变得异常别扭。玩家很多时候会发现自己明明进入掩体了，却还有半截身体在掩体外面然后被敌人们射成马蜂窝。而且本作的敌人大多会很积极地靠近玩家的掩体，鉴于玩家也加入了喷射背包这种可以供玩家快速移动的装备，笔者建议玩家在平时的室外战斗时不妨多多转移自己的位置，这样做反而比呆在一个掩体里傻傻地和敌人对射来得安全。

6. 虽然玩家现在只有一把小手枪，但实际上本作的手枪相当厉害，射程比霰弹枪远，举枪速度比狙击枪快，连射准确度比突击步枪高，这些优点使得玩家在用手枪攻击敌人头部或者弱点时能获得相当不错的效果。在初始没有学习到相关技能的情况下，手枪反而是最好用的武器。

7. 在找到队友 Greer 后就能获得一把突击步枪，玩家终于可以摆脱只有一把武器的窘况了。在完成所有可选目标后就可以前进继续主线剧情并和 Cora 等队友汇合了。中途玩家还会遇到几条需要玩家“冲刺 + 喷射背包”才能通过的鸿沟，不过即便掉下去也只会回到悬崖边而已，玩家不需要担心摔死。

8. 如果玩家没有去找 Greer 的话（虽然不太可能），玩家可以在与 Cora 汇合的地方，于 Cora 身后的箱子上找到另一把主武器（类型随机）。如果子弹快没了的话也别忘了在附近的弹药箱补充，因此很快就会有一场恶战等待着玩家。

9. 笔者虽然建议玩家不要死守一个掩体，不过在这场战斗里不太适用。除了因为这是在游戏初期，玩家武器和技能还处于初级阶段外，玩家和敌人中间还隔着特殊地形，玩家只要进入就会不断受伤，鉴于还有很多队友在一旁帮助玩家战斗，因此还是保守一点战斗比较好。

10. 在第一批敌人全部消灭干净后，会出现新敌人“Anointed”（当然由于剧情的缘故，此时敌人的名字全都是“Unknown”。这种敌人装备有护盾，和玩家一样，护盾在打空一段时间内没受到伤害就会缓缓回复。而且这种敌人要不就不开火，一开火就是连续射击，玩家在初期被打中的话护盾很容易会被瞬间打空，初期建议玩家先把其他敌人干掉，然后利用技能或者攻击弱点快速解决它。

11. 接着就可以跟着老爸一起行动了，这部分流程没什么好说的，跟着老爸一路杀上去就可以了。老爸的实力相当强劲，玩家只需要顾好自己就可以了。顺便一提，如果玩家英语听力过关的话，此时就会听到老爸在不断切换自己的“职业”，这也算是在变相地向玩家演示本作新系统“战历”（Profile）的强大。



12. 漫长的剧情后玩家会来到大本营“节点号”（Nexus），此时玩家可以四处逛逛，补充一下物资或者触发一下支线任务什么的。按照提示回到海伯利安号并和 SAM 对话后就能开启本作的新系统“战历”并进入系统教学部分。

13. 登上你的新飞船“暴风号”（Tempest）并认识你的新船员后就可以出发了，本作的游戏也算是正式开始，仙女座的星辰大海正在向你挥手！

更好的开端

A Better Beginning



●剧情简介

经历了丧父之痛的莱德继承了父亲的遗愿，成为了海伯利安号上新一任的开拓者。而从船员们在宜居星7号的经历、节点号船员所面对的种种困难以及其他几艘方舟还下落不明的现状来看，仙女座计划刚开始就遇到了一个差得不能再差的开局。不过现在仙女座计划的各位也算是困在了这个星系当中，进退两难。无论是想继续计划还是单纯地只是想活下去，莱德和他的同伴们都必须继续奋斗。

流程要点

1. 在回复动力的流程中，玩家需要使用扫描才会出现开关，之后对其进行操作就可以继续流程了。



2. 在呼叫了后就可以在这里回复HP、弹药以及调整自己的装备和队友了，这个同时也是本作的快速移动点。在星球上探索时玩家还能在多个地点（在地图上均有显示）设置这些快速移动点，玩家也不需要下车或者等待其完全降落，只要呆在范围内一会而且屏幕出现按键提示后就可以直接离开了，移动点会自动设置好，十分方便。

3. 在操作载具时，按下L1键可以切换移动形态，四轮形态速度更快，六轮形态则擅长爬坡，玩家可以在接下来的探索过程中顺便熟悉一下载具的操作。而在遇到了即便载具也到达不了的地形时就可以考虑步行前进了，此时玩家需要考虑的是Life Support的问题，不同的星球有着不同的限制，应对的方法也不尽相同，以玩家现在所处的星球Eos为例，玩家所遇到的限制是辐射，在离开载具移动时请注意Life Support的消耗。

4. 在调查三处遗迹的流程中，玩家不需要按照某种顺序来调查，按自己爱好探索即可。笔者的顺序是从最上方的遗迹开始调查，并以逆时针绕中央的湖泊依次调查。

5. 在最上方的遗迹玩家会遇到未来的同伴之一皮彼（Peebee），不过此时她还不会加入。



6. 玩家此时会第一次遭遇到“遗物”（Remnant）的谜题。虽然谜题的难度不一，但解谜的方式都是一样的。玩家首先需要利用扫描，从操作台为起点搜索下面的导线，顺着导线即可扫描到解密需要用到的线索。集齐线索后（线索和导线的数量相同）就可以进行解谜了，玩家需要保证横竖每一行每一列都没有出现重复的图案。懒得想的玩家可以直接参考下图的解法。如果不幸输错的话会惹来敌人，小心别误操作了。而解除谜题后还会出现Kett方的敌人，因此在解谜前别忘了在附近寻找弹药箱补充一下弹药。



7. 在这里玩家还会遇到遗物方的敌人，敌人全部为机械类，但对付方法和其他敌人基本一样。但玩家需要小心它们的光束，一旦被数个敌人同时用光束攻击的话会受到极其巨大的伤害，而且由于这些敌人一般都是飞在半空中的缘故，有时候掩体会起不到保护玩家的作用。

8. 在锆特族的研究设施的战斗要点和上文所提到的室外战斗要点是一样的，由于地形有高低差的缘故，善用喷射背包来占领高处可以让战斗轻松不少。战斗结束后顺着防护罩所在地的方向搜索很快就能找到完成任务目标所需要的发电机。

9. 开启了三个目标点的石碑后就可以进入地图中央位置的遗迹。顺便一提，在游戏之后的流程里玩家还会遇到多个类似于Eos的大型星球，其中不少星球是可以让玩家在其上面建立殖民地的，而方法就是要完成一系列的支线任务。而其中一些支线任务的内容就是开启石碑和进入遗迹。虽然谜题的难度或者解法都不同，但思路都是一样的，那就是用扫描来寻找导线，并通过导线的分布来寻找线索。



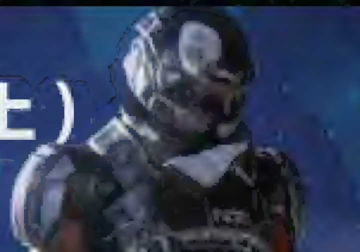
10. 遗迹的解谜依然和之前类似，善用你的扫描器寻找前进的路线。如果发现没路走的话仔细观察附近是否有终端机可以操作，操作终端机可以打开道路供玩家跳跃或者直接通过。敌人依然是遗物方的机器，对付方法依然是老一套。值得注意的是，由于地形多是平台的关系，建议玩家利用远程攻击手段先消灭一部分敌人后再继续前进，要不然直接跳跃过去很容易会因为平台没有什么掩体而被当成活靶子打。上文所提到过会使用光束作为武器的飞行类敌人“Breacher”在这里需要额外注意，因为它的攻击带有一定的跟踪性，如果玩家直接硬冲的话很可能会被秒杀。

11. 最后的逃脱部分没什么好说的，一个字，跑！逃到最后会遇到一扇不能打开的大门，此时调查终端机即可顺利逃脱。就和上文所说的一样，之后玩家还会不止一次在遗迹遇到类似的逃脱情节，最后都是需要调查终端机来完成逃脱。

12. 最后还有一场和德拉克（Drack）并肩作战的小型战斗，不过难度很低，玩家可以趁这个机会见识一下这位1400岁老兵的风采。最后的选择对剧情不会有太大的影响，玩家可以随自己爱好选择。这段剧情过后，皮彼和德拉克也会正式加入玩家。



希望的道路(上)
A Trail of Hope



●剧情简介

在Eos这个星球上，莱德不光重新建立了殖民地、获得了新同伴并消除了星球上的辐射，更重要的是现在他们知道下一步要去的地方。从Eos上的遗迹所留下的信息看，那个可以改善星球居住环境的装置并不只有在宜居星7号和Eos上有，仙女座里还有很多这种装置。从理论上来讲，只要能启动这些装置，那么每个星球都可以成为人类新的居住地。不过当莱德和他们的伙伴们来到信息所标识的目标星球时，他们发现了这个星球的原住民安加拉人，和铠特族一样，这个种族也不信任来自其他银河系的外来客。但不同的是，虽然安加拉人不信任莱德，但莱德还是可以用自己的行动来赢得他们的信任。



流程要点

1. 玩家在这里会面对一个小小的选择，是要去遍布热带丛林的星球Harvarl还是要去大雪纷飞的严寒之地Voeld。从主线任务的角度来看，玩家只需要两者中选择一个就可以继续主线任务。从实际难度的角度上来讲，前者的难度比后者要简单很多。而那些"不做完全部支线任务誓不罢休"的玩家也无须过于纠结，在玩家完成其中一个任务后，另一个没完成的任务会成为一个支线任务，之后玩家依然可以选择并继续把剩下的任务补完。

2.Harvarl上的任务比较简单，虽然目的地看似离玩家很近，但实际上玩家需要绕上一个大圈才能到达任务目的地。由于星球场景丛林比较茂盛而且光线不足，因此玩家的能见度会受到一定的影响，小心不要冲太前被敌人围攻。这里的敌人多是人形敌人，在和他们战斗的过程中小心别被其他野生生物攻击到了。



3. 解谜部分的要点依然和Eos上的一样，这里就不阐述了。懒得想的玩家可以直接参考下图解法。



4.Voeld是一个气候相当严寒的星球，玩家在以肉身行动时要注意Life Support的消耗。在野外行动时，靠近大型的发热灯可以回复体温。营救反抗军战士的部分没什么好说的，敌人依然是铠特族的老面孔。救出的士兵会协助玩家战斗，因此玩家救得越快，战斗的难度就越低。加上场景大而且有高低差，善用喷射背包和敌人周旋即可。



希望的道路(下)
A Trail of Hope



●剧情简介

在新同伴加尔（Jaal）的帮助下，莱德获得了安加拉人的信任，但在进入遗迹之前，莱德还需要一个人的帮忙：安加拉人Moshae。此时她正和其他很多安哥拉人一样，被铠特族捉走并囚禁着。为了把她营救出来，莱德众人以及数个抵抗军的精英士兵一起打算潜入铠特族的"神殿"来进行一次大胆的营救行动。

流程要点

1. 在潜入神殿之前，玩家需要现在防护罩右方的地面上找到终端机并骇入才能前进，之后的入口可以直接用攻击摧毁障碍后进入。



2. 和反抗军分开行动后，玩家就可以开始"潜入"了。说是潜入，也只是剧情说说而已，实际上战斗依然是老一套。如果玩家一路没怎么管过支线平推主线的话（虽然笔者觉得除了游戏杂志编辑外不会有这种玩家），这应该是本作第一场真正意义上的室内战。由于视角操作的改变，本作的室内战斗操作略显不便，玩家很容易会由于视角转不过来从而使得在移动的时候（例如边跑边攻击）把自己逼到死角，然后在敌人的炮火下英勇就义。笔者建议本作的室内战尽量稳打稳扎，善用地形将接近的敌人一一解决。



3. 玩家在这里会遇到新敌人"Destined"，这种敌人会使用烟雾然后隐形，之后会不断靠近玩家并发动攻击。不过只要玩家仔细观察的话还是能发现他们的身影的。而且他们只是隐形而已，并不是无敌。只要在他们刚隐身后短时间内往烟雾里直接攻击依然可以攻击到他。

4. 与"Cardinal"的战斗是本作的第一场BOSS战。玩家需要先击破围绕着BOSS转动的小球后才能对BOSS造成伤害。BOSS平时的攻击不强，光球攻击虽然效果时间长威力大，但无论是发动时间还是光球的移动速度都不快，玩家可以轻松躲开。

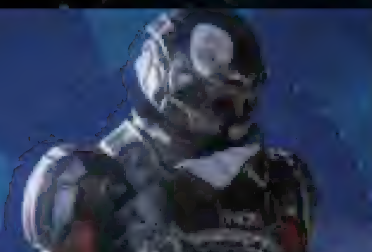


5.BOSS威胁度最高的招数是一个类似于投技的攻击手段，发动速度极慢，但一旦被击中基本就会被秒杀。在一对一的时候玩家几乎不会被这招打中，但在和其他杂兵周旋的时候却很容易被BOSS偷袭得手。因此这场BOSS战的思路也很明显易见：先把杂兵给解决掉，然后再对付BOSS。BOSS的HP下降到一定程度时还会召唤新的杂兵，此时别忘了先把杂兵给解决掉。BOSS虽然移动速度很快，但移动欲望却不高，加上场景很大，玩家可以通过快速移动来和BOSS"溜圈"。

6. 之后玩家会遭遇选择，拯救生还者（I'll save the angara.）或者是无视神殿里的生还者直接摧毁神殿（I'll destroy the facility.），两个选择都不会对游戏的主线剧情造成太大的影响，不过选择前者可以让游戏后期的一些剧情表现发生变化，而后者则几乎对玩家毫无益处。选择了前者却觉得不够解气的玩家可以在对话中按照屏幕提示按下R2键直接把BOSS给毙了。

7. 和BOSS战相比，末段的撤退战难度更加高。在前往撤退地点的过程中玩家可以跟随着展开了防护罩的NPC一起行动，不过防护罩实际效果相当有限。在最后的防守战中，虽然高台有掩体有弹药箱看似地形很好，但实际上战斗开始后很快就会沦陷，呆着上面很容易会被敌人围攻。围攻玩家的敌人中甚至还有"Fiend"这种皮糙肉厚的巨型敌人。笔者建议Fiend出现后立即往平台右方的通道撤退，这里的出入口只有一个，玩家的防守压力会减小不少，而且这里正正就是撤退点的所在地，到真正撤退时也不需要玩家跑多远的路。

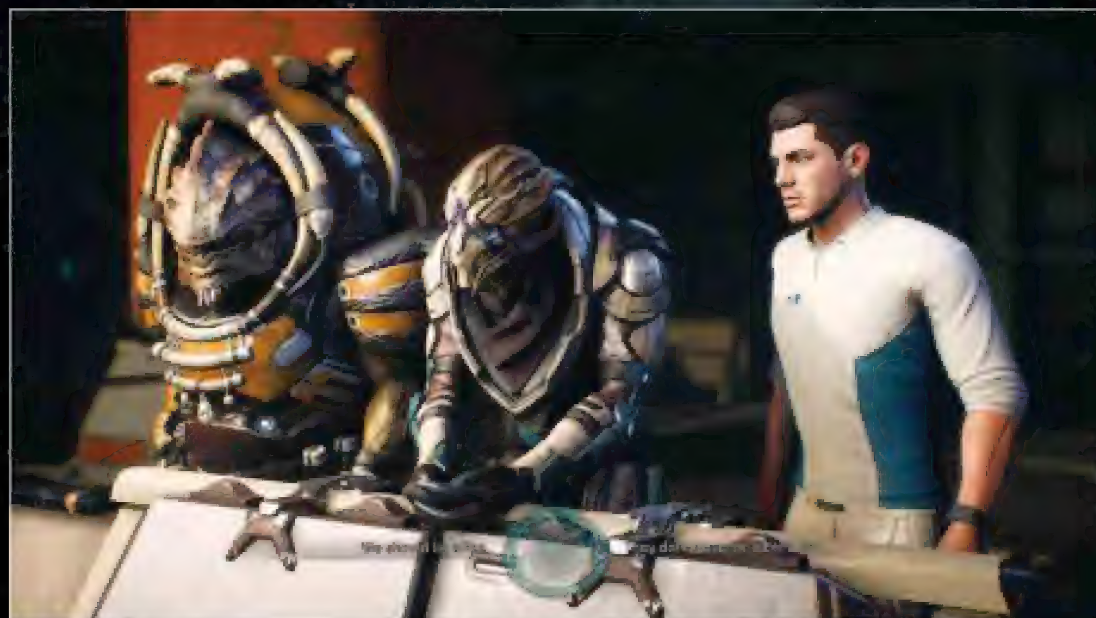




追踪
Hunting the Archon

●剧情简介

莱德众人在神殿中得知了之前一直与他们战斗的铠特族其实都是从安加拉人转化成的，铠特族通过使用神秘科技将其他种族的生物转化成他们的一员。一直与莱德他们战斗的铠特族是由一名叫Archon的首领带领着，他的目的和意图利用遗物科技来改良星球居住条件的莱德不同，Archon的目的是利用这项科技来让所有的星球变成不适宜居住的死亡之地。而控制这些科技的装置名为"子午线"（Meridian），这个装置的位置极有可能记载在一个遗物上，可惜的是，这个遗物貌似被Archon持有着。莱德他们被铠特族追击了这么久，是时候反客为主了。



流程要点

1. 作为本作的法外之地，Kadara星球上的流程相当简单，并没有多少难点。和平平无奇的主线部分相比，这里的支线任务更加有趣，有时间的玩家不妨逛一逛这个星球。

2. 登上赛拉睿人方舟后的流程并没有战斗，玩家只需要利用扫描按部就班跟着线索前进即可。



3. 找到赛拉睿人的开拓者后，玩家会来到铠特族的母舰内部。虽然是室内战，但由于这部分敌人几乎都没有觉察到玩家，因此只要坚守阵地的话，玩家在战斗时几乎不会陷入被夹攻的窘况。

4. 当来到一个可以看到外太空风景的大型场景时，玩家就必须小心了。只要玩家来到场景的尽头，敌人就会从场景的另一边出现并开始攻击玩家。围攻玩家的敌人除了一些老面孔外，还有和之前遇到的BOSS"Cardinal"类似的杂兵"Ascendant"，其应对方法也和之前一样。战斗开始后一段时间赛拉睿人会登场并开始支援玩家，但过一段时间后便会撤退。笔者的建议依然是先把其他杂兵解决后再专心解决"Ascendant"，在此之前则先优先解决会主动靠近玩家的"Destined"和高攻击力的"Anointed"。



5. 之后的流程就是简单的一条大路通到底了，地形也多是一些长廊而已，在不用担心被夹攻的情况下，稳扎稳打无疑是最好的选择。

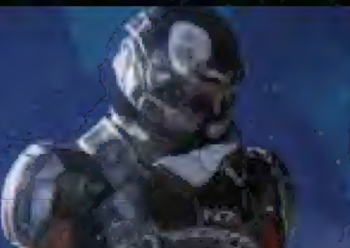
6. 和遭到转化后的克洛根人战斗的部分算是一场小小的BOSS战，和之前与"Cardinal"的战斗类似，"Behemoth"也是之后玩家会遇到的杂兵之一。克洛根人的战斗力有多强系列玩家都是知道的，不过被转化后它明显被弱化了不少（笑）。其攻击手段除了突进外，还会类似于"Cardinal"的光球攻击，同样是速度很慢而且效果时间长，躲开的难度不高。对付"Behemoth"也没什么过于有效的方法，疯狂把子弹和技能往它身上砸就可以了，只要和它保持距离它就没有什么威胁了。BOSS的HP下降到一定程度后依然会呼唤杂兵，另外BOSS还会回复HP，因此这注定会是一场持久战。



7. 之后玩家会面对一个抉择：拯救克洛根人（Save krogan scouts.）还是拯救赛拉睿人开拓者（Save Pathfinder Raeka.）。这两个选择会影响玩家在最终章时的剧情，但总体而言影响都不大，而选择后者会更加省事。无论玩家选哪个，依然有一场战斗在等待着玩家，不过难度不高就是了。

前往子午线

The Journey to Meridian

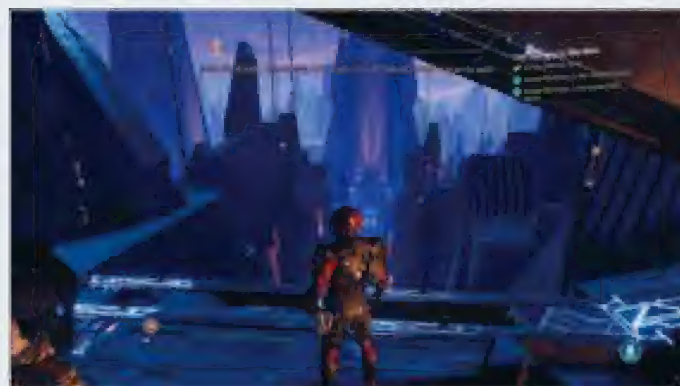


●剧情简介

虽然中途遇到了一些波折，但是莱德还是找到并拯救了赛拉睿人，顺便跟Archon打了个照面，并得知了子午线的位置。然而在得知暴风号的船员准备去寻找子午线时，终点站的领袖们都表示这个计划过于激进，他们觉得莱德甚至连子午线是否实际存在都不知道。与其花力气甚至冒着生命危险去找子午线，倒不如把精力放在一些更为急迫的任务上。而在和其他曾和锆特族交手过的同伴商讨过后，莱德作出了决定：无视上头命令。毕竟子午线是否存在并不是最重要的，重要的是锆特族也在寻找着它，而一旦Archon获得了这个装置，后果则不堪设想。

流程要点

1. 根据玩家在上一章所作出的抉择不同，这部分的剧情会有一定的变化，不过玩家需要做的事情几乎都是一样的。



2. 在实际进入城市之前，笔者建议玩家做好准备，换上顺手的武器和技能，并做好持久战的准备。接下来的流程长度不短，而且难度不低。另外场景虽然看似结构复杂，但其实几乎没有任何岔路，沿着路一直走就可以了。

3. 这里的敌人是锆特族和遗物机器，鉴于它们是敌对关系，在两者同时在场的时候不妨先等它们自相残杀到差不多时再加入战斗。接下来就简单多了，小心不要掉进场景两侧的不明液体里就行了，掉进去的话会受到极大的伤害，来不及逃跑的话甚至会被直接秒杀。

4. 玩家需要打开两个不同地点的开关后才能继续流程，笔者的顺序是先去地图下方的任务地点。在第一个任务点的强制战斗中，战斗开始后先往左方的平台前进，那里会有一个控制炮台的终端机，操作后可以让炮台帮助自己战斗。



5. 从第一个任务地点出来后会同时遭遇锆特族和遗物机器，坐山观虎斗是个不错的选择，不过小心不要被锆特族那边的“Behemoth”近身了。

6. 第二个任务地点玩家会遭遇一个简单的小谜题，玩家需要根据导线的路线来确定终端机的操作顺序，以面对终端机方向为准，以离玩家最近的右边终端机为起点，操作顺序依次为：右、左、远右、远左（简单而言就是个“Z”形的路线）。



7. 继续前进后玩家会遇到新敌人“Destroyer”，这种大型敌人的防御力高得惊人，而且攻击力不低。它会在机枪扫射后露出位于其中央的红色弱点，朝弱点攻击才能对其造成较为有效的输出。由于其攻击打不穿掩体，因此利用掩体和它周旋是个不错的选择。另外它的护盾在被打掉后基本不会回复，而只要把它的护盾打空，它的防御力会大幅度下降，玩家很快就能解决这个大块头。

8. 同样的，在章节的最后玩家会遭遇一场BOSS战：Archon's Sword。这货实际上是杂兵“Destined”的强化版，攻击方法完全一样。惟一不同的是他会在HP下降到一定程度时直接消失（不是隐身）并召唤杂兵，除此之外就没什么不同了，玩家可以完全参考对付“Destined”的方法来跟它战斗。



新家园

Meridian: The Way Home



●剧情简介

莱德虽然没有找到子午线，但他找到了前往子午线的方法，不幸的是，Archon还是先莱德一步。莱德众人中了Archon的陷阱，一直陪伴在莱德身边的人工智能系统SAM被夺走了，莱德惟一的亲人连同海伯利安号也被锆特族劫持，子午线在Archon的掌握之下。然而即便形势如此不利，但为了拯救自己的亲人和朋友，为了不让子午线这种强大的力量落入邪恶之手，也是为了仙女座的未来，莱德和他的同伴们依然决定前往子午线和锆特族决一死战。而在人数众多的敌人面前，敌众我寡的莱德需要的不光是一支舰队，他还需要盟友们的帮助。庆幸的是，他两者都具备。

流程要点

1. 进入最终任务前系统会询问玩家，鉴于本作在通关后依然能继续游玩，而且笔者暂时也没有发现会错过的支线任务，因此玩家无需过于担心会错过什么剧情。不过即便如此，要想达成最佳结局（此处的“最佳”意思是没有主要角色死亡），玩家还是有几个支线任务是需要提前完成的。

2. 根据玩家之前主线以及支线任务所作出的不同选择，玩家在最终章所遇到的援军会发生变化，但这些并不会对主线剧情起到决定性作用，只是会影响登场角色而已。

3. 要想达成最佳结局，玩家需要找到并获得三位开拓者的帮忙。其中赛拉睿人的开拓者在主线流程中必然会遇到，虽然根据玩家所作出的选择不同其具体人选会发生变化，但无论如何玩家都会获得来自赛拉睿人的帮助。开拓者相关的任务都是自动触发，并随着主线流程推进逐步解锁，不存在过期消失的情况，玩家可以通过在菜单中选择“Journal”中的“ALLIES AND RELATIONSHIPS”来选择任务并查看进度。玩家需要完成以下任务才能开启其余两位开拓者：

特锐人：需要完成Turian Ark系列任务，在最后的任务“Turian Ark: The fate of Avitus Rix”中玩家在最后需要说服Avitus Rix成为新一任的开拓者，否则他将不会成为开拓者。

阿莎丽人：需要完成队友科拉（Cora）的忠诚任务“Cora Harper：Asari Ark”，在最后玩家可以选择是否帮Sarissa保守秘密，如果选择不揭发她，则Sarissa会成为新一任的开拓者并在之后的剧情中出现；如果选择揭发她则会再出现两种结果，一是揭发她后选择让她继续担任开拓者，这样做的话她不会在之后的剧情中出现，选择不让她继续当开拓者的话则会让Vederia成为新一任的开拓者，她会取代Sarissa在之后的剧情中出现。



4. 确定做好准备后就可以开始最终章了。剧情过后玩家会操作另一位"莱德"，这部分虽然玩家只有一把小手枪，但敌人也不是很强。来到走廊后按照NPC的提示无视远方的敌人直接冲进任务地点即可继续剧情。



5. 操作流浪者在"子午线"上冒着炮火狂奔的时候，之前玩家帮助过的盟友们会纷纷登场并掩护玩家。这部分没什么好说的，玩家听着激昂的音乐顺便欣赏一下景色就好。



6. 下车后玩家会遇到铠特族的攻击，这里的敌人都是一些老面孔，对于现在的玩家来说也不是什么强敌了，老方法对付即可。

7. 进入遗迹后的战斗基本是之前玩家所遇到过的铠特族和遗物机械类敌人的大集合，敌人数量相当多，但此时我方盟友也会依次登场支援，让NPC吸引火力后再发动攻击能让战斗轻松不少。

8. 最终战其实是一场大型杂兵战，虽然有一个类似于BOSS的存在，不过玩家并不需要跟它进行战斗。玩家所需要做的事情就是把敌人全部干掉，到达任务地点，防守任务地点一段时间，然后前往下一个地点。敌人依然是遗物机械那些老对手，惟一需要注意的就是远方大型BOSS会时不时对玩家发动攻击，不过攻击轨迹相当明显而且发动速度不快，因此不难躲开，嫌麻烦的玩家可以在听到NPC提示或者看到BOSS的嘴部变红后对其发动攻击，清空其血槽后可以使其的攻击暂停一段时间。



尾声

Epilogue: Home and Away

最后在莱德和仙女座各位居民的齐心协力下，他们终于击败了Archon，拯救了海伯利安，并获得了子午线的控制权，子午线成为了海伯利安船员的新家园。莱德做到了其他开拓者都没有做到的事情：寻找新家园、回收新科技、拯救仙女座计划的成员、结交来自不同星系的盟友、打败比自身强大得多的敌人，他不光是一个开拓者，他甚至重新定义了"开拓者"这个词背后所包含的意义和职责。然而莱德和他的同伴们也明白，他们的任务还远远没有结束，众多围绕着仙女座、遗物以及铠特族的谜题还没有解开，仙女座离成为"新家园"还有很长的一段路要走……



成就/奖杯指南

综述

《质量效应 仙女座》继承了前作中的一个非常好的设定：相当一部分成就/奖杯都有单机和联机两种解法，所以如果打算两边都玩一下的玩家可以考虑用这种方式绕过一些在单机或联机模式当中比较难的成就/奖杯。除此之外游戏还有二周目设定，所以虽然有"疯狂"（Insanity）难度奖杯通关要求，但其实可以在一周目速通一次后带着高等级去打二周目，一定程度上降低难度。要说本作有什么遗憾的地方，就是没办法完全脱离网络，还是有那么几个成就/奖杯仍然需要通过联网模式或是在联网的情况下完成，所以这款作品是没法离线全成就/白金的。个人建议玩家还是分成两周目来完成这个游戏，毕竟作品本身也还是有一些关键选择，打两遍来看看不同选择的结果还是蛮有意思的。



成就 / 奖杯列表

成就 / 奖杯名称	点数 / 杯种	解锁条件
Andromeda's Finest	白金	获得此奖杯外所有奖杯
Fireworks	15/ 铜	累计引爆 100 次连击爆破
Terminator	15/ 铜	累计消灭 2000 个敌人
Death from Above	15/ 铜	累计在悬浮时消灭 100 个敌人（单机模式限定）
Close Combat Specialist	15/ 铜	累计用近战攻击消灭 100 个敌人
With Our Powers Combined	15/ 铜	累计引爆 10 个被同伴的能力打入可连击爆炸状态的敌人（单机模式限定）
Pinpoint Shot	15/ 铜	使用有瞄准镜的武器累计击中敌人的弱点 250 次（单机模式限定）
Medic!	15/ 铜	累计拯救陷入濒死状态的队友 25 次
Mastermind	10/ 铜	通过科技技能造物累计消灭 100 个敌人
Icebreaker	10/ 铜	使用砸地攻击粉碎一个被冰冻的敌人（单机模式限定）
Fastball	10/ 铜	累计用被“投掷”能力影响的敌人击中其他敌人 25 次（单机模式限定）
Rough Landing	10/ 铜	通过把敌人投掷到其上面的方式引爆一个“感应地雷”（单机模式限定）
Friendly Fire	10/ 铜	使用“遗物支援”技能召唤出的遗物机器攻击所有类型的遗物敌人（单机模式限定）
Trapshooter	10/ 铜	累计用“震荡射击”、“异能投枪”或“焚烧”技能击中 25 个在漂浮中的敌人（单机模式限定）
Sucker Punch	10/ 铜	累计用近战攻击打中 25 个漂浮中的敌人（单机模式限定）
Pyrotechnics Expert	10/ 铜	在一次“喷火器”攻击当中点燃三个敌人（单机模式限定）
Long-Distance Jump	10/ 铜	在一次跳跃中飞跃 30 米以上的距离（单机模式限定）
Matchmaker	20/ 铜	在不同游戏周目过程中累计与 3 个不同角色达成浪漫关系
Vanguard Surprise	10/ 铜	在处于“战术斗篷”技能的隐身状态中对一个敌人使用“异能冲锋”（单机模式限定）
Hang Time	10/ 铜	让流浪者全地形车在半空中飞跃超过 35 秒
Unwavering	90/ 金	以“疯狂”难度通关单机模式或是在联机模式中完成 5 场“黄金”难度的战斗
Veteran	30/ 银	在单机模式成功完成 25 个突击队任务（Strike Team Missions）或是在联机模式完成 25 场战斗
APEX	10/ 铜	完成联机模式的教程任务
Explorer	10/ 铜	在单机模式成功完成 5 个突击队任务或是在联机模式完成 5 场战斗
Mission Accomplished	30/ 银	剧情奖杯
Activation	20/ 铜	剧情奖杯
Family Connections	20/ 铜	剧情奖杯
Liberation	20/ 铜	剧情奖杯
Foothold	15/ 铜	剧情奖杯
Exaltation	15/ 铜	剧情奖杯
First Steps	15/ 铜	剧情奖杯
Alliance	15/ 铜	和一个法外之徒势力结成盟友
Pathfinder	15/ 铜	剧情奖杯
Initiated	15/ 铜	剧情奖杯
World-Shaper	15/ 铜	剧情奖杯
Buccaneer	15/ 铜	恢复克洛根人的飞船
Building Bridges	15/ 铜	阻止 Roekaar 的领袖
United	15/ 铜	联合前哨站对抗威胁
Helping Hand	15/ 铜	帮助维特拉的妹妹
Signal Tracking	15/ 铜	找到皮彼发现的奇怪信号的来源
Role Model	15/ 铜	拯救阿莎丽人的方舟
Full Roster	15/ 铜	在单机模式中招募所有六位队友
First Contact	10/ 铜	剧情奖杯
Peak Condition	30/ 银	在单机模式达到 40 级或在联机模式达到 20 级
Kitted Out	30/ 银	在单机模式用 5 阶的武器杀死一个敌人或是在联机模式装备一把 10 阶的武器
High Performance	30/ 银	在单机模式解锁所有战历的第六阶或是在联机模式获得 6 级统计奖励
Full Power	20/ 铜	把一个 tech 系、一个 combat 系和一个 biotic 系的技能提升到第六阶（单机模式限定）
Almost There	20/ 铜	在单机模式达到 25 级或是在联机模式达到 15 级
Teamwork	20/ 铜	在单机模式创建 6 支突击部队或是在联机模式获得 25 个援助奖章
Top Talent	20/ 铜	把一支突击部队提升到 20 级
Jack Of All Trades	10/ 铜	累计装备过三个不同类型的战历
All Clear	90/ 金	把所有能够发现的星球的活力度提升到 100%
Terraformer	15/ 铜	把一颗星球的活力度提升到 100%
Craftsmanship	10/ 铜	打造一件添加了三个强化部件的护盾或武器
Data Mining	10/ 铜	累计扫描 100 个不同物品
Cryptographer	10/ 铜	在一次游戏过程中完成 20 次遗物谜题



文 昂星团、乌冬、三味线 美编 咕噜

怪物猎人 ××		Capcom	3DS
モンスタ - ハンタ - ダブルクロス		动作角色扮演	日版
2017 年 3 月 18 日	本地 1 人、局域网 1 ~ 4 人、互联网 1 ~ 4 人	无对应周边	
售价为：6264 日元			

《怪物猎人 ×》在一年多后终于出现了资料篇，不知各位猎人的进度如何？下面就为大家总结了本作与前作的大致区别，还有全武器新风格的用法和村任务登场的新（旧）怪物攻略，希望能对还在奋斗的猎人们有所帮助。

系统解说

本作把以往的系统部分进行了拓展升级，由于篇幅所限，这里先列出无需详细说明的部分。

- 继承存档后HR重置，不保留前作对HR的积累。在前作已经上位解禁猎人统一从HR8开始计算。
- 炼金系统可在自宅的房间服务NPC处实行，后期炼金预约次数多达10次。
- 狩技槽积蓄效率减半，前作部分利用狩技实行的完美循环战术失效。
- 联机时能与其他玩家一同完成村民委托，无论谁接任务都能完成。
- 道具箱最多能扩展到23页，有需要的玩家一开始完成村★7的任务“彗星のカケラはどこに？”，开启研究所之后就能进一步扩展道具箱了。
- 猫猫探险队能前往G级地图，获得G级素材。
- 随从猫最多可雇佣84个，G级解禁后，等级上限增加至99级。
- 以往每个送票的NPC都追加了G级票。（比如飞行船的NPC会送“飞行船チケットG”）
- 任何村的任务点均可以接受村上下位任务，而集会所无法接受G级任务。
- 公会卡片勋章部分新增“龙识船”一项。
- 在据点时，下屏增加“通信切替”按钮，能直接通过它进行联机。
- 防具色彩的“虹色”改为G级解禁后才能使用。
- 交易窗口特别品追加了新道具。

G级

本作新增G级任务、G级素材和G级装备，所谓的“G级”就是新的难度标签。前作把任务难度由低到高分为了下位、上位两个级别，而G级则是比上位更难的级别。在G级任务中出现的怪物的攻击力和血量比上位怪物要多得多，而且还会使用新的招式，提升了不少狩猎难度。不过高风险伴随着高回报，在该难度下所获得素材的质量也更好，可用于制作G级装备，这些装备的攻击力、防御力和技能搭配也强于原本的上位装备。



斩味上限提升

前作中，近战武器的斩味最多只能到白色，而本作中的最高斩味为紫色，也就是俗称的“紫斩”，紫斩时武器的伤害倍率比白斩更高，不过大部分武器都需要配合技能“斩れ味レベル+1/2”才能触发。



防御力的变化

在过去的防具当中，同系列的剑士和射手防具，它们之间的防御力数值一直都是2:1的关系，而G级装备则打破了这个规律，射手防具的防御力数值超过了同系列剑士防具防御力的一半，加大了射手的存活率。

任务部分的变化

集会所上位追加新任务

本作的任务列表中，任务名呈蓝色字体的为本作新增的任务，前作的旧任务则是黑色字体。集会所上位任务中增加了个别新怪物和前作中DLC任务里才会出现的狩猛怪物的任务。

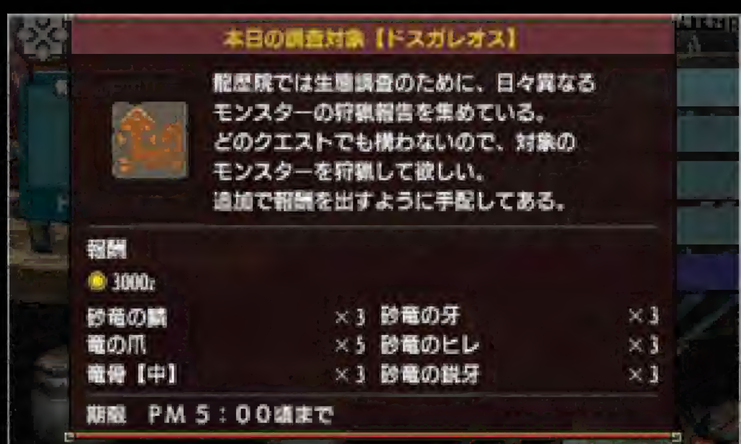
TIPS 技能“钝器使い”的最佳配合斩味为绿斩，然而在高攻击面板横行的本作中被紫斩碾压。



●集会所上位增加任务

★4
强敌、ドスギアノス现る！
★5
桃色大将ババコンガ
土砂龙·ボルボロス！
沼地の捕食者·ネルスキュラ
火山の冒险
★6
ペリオロスの狩猎
意气地なしには铠龙で喝！
★7
その腕前、噂通りかしら…？
遗迹平原からの传书
金狮子の黒き霸气
いつか见た幻日
溪流からの救援要请
金と银の煌き

本日调查对象



在选择任务时，任务列表左侧能看到被标为“本日调查对象”的怪物，完成有该怪物登场的任务即可获得额外奖励。选择任务列表中的“本日の调查对象クエスト”即可看到目前可挑战的相关任务，十分方便。本日调查对象的奖励只能获得一次，调查对象的怪物会在每天上午和下午5点更新。

新据点——龙识船

本作追加的剧情与能飞在空中的龙识船有关，我们的猎人登上了船，帮助船上的调查队和研究员对怪物的生态展开调查。

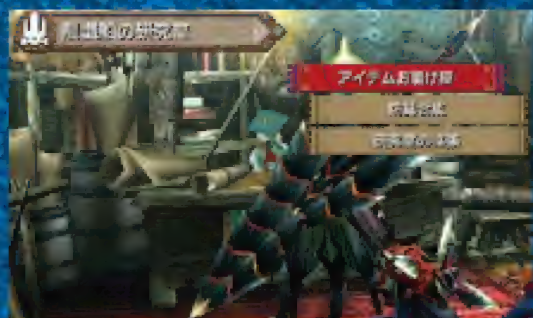
据点由3艘飞船构成，龙识船本体位于正中间，内有猎人的房间，还有研究员、猫娘所在的研究室；龙识船左侧为商船，杂货屋、武具屋兼加工屋、オトモ武具屋都在这里；龙识船右侧为集会酒场，是接受G级任务和进行联机的场所。

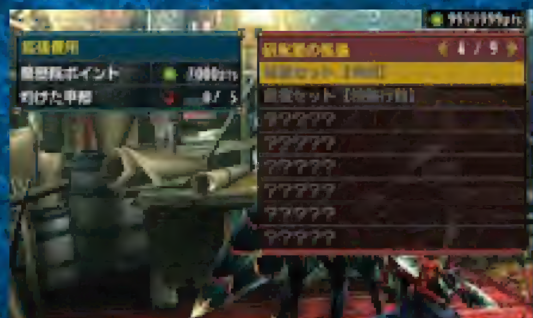
研究室

研究室的猫娘功能与前作相同，与其对话即可雇佣或解雇随从猫。这里的主要功能集中在坐在内部的“龙识船研究员ネコ”上，完成特定任务之后即可解锁研究室扩张和道具输送队系统，与龙识船研究员ネコ对话即可选择相应的功能。

研究室扩张

在这里消耗龙历院点数和素材“灼けた甲壳”即可扩张游戏机能，“灼けた甲壳”的概述在后文的地图部分列出。下面是所有研究室扩张的内容。





项目	作用	扩张费用	解放条件
アイテムボックス扩张【序】	道具箱增加3页	3000pts	初期拥有
アイテムボックス扩张【匠】	道具箱增加3页	5000pts、灼けた甲壳×1	到达村★8
アイテムボックス扩张【极】	道具箱增加3页	8000pts、灼けた甲壳×2	HR到达10
基本セット【采集】	增加龙识船支援项目	2000pts	初期拥有
基本セット【地图】	增加龙识船支援项目	2000pts	初期拥有
寒冷地セット	增加龙识船支援项目	2000pts、灼けた甲壳×1	初期拥有
热带地セット	增加龙识船支援项目	2000pts、灼けた甲壳×3	初期拥有
回复セット【基本】	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
回复セット【熟练】	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务

项目	作用	扩张费用	解放条件
回复セット【紧急】	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
爆弹セット	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
闪光玉セット	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
粉尘セット	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
捕获セット	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
回复セット【对毒】	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
こやしセット	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
狩猎セット【归还】	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
采掘セット【紧急】	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
虫采セット【紧急】	增加龙识船支援项目	3000pts、灼けた甲壳×3	触发★8紧急任务
秘药セット	增加龙识船支援项目	5000pts、灼けた甲壳×3	HR到达11
回复セット【对被弹】	增加龙识船支援项目	5000pts、灼けた甲壳×3	HR到达11
回复セット【特别】	增加龙识船支援项目	5000pts、灼けた甲壳×3	HR到达11
粉尘セット【特别】	增加龙识船支援项目	7000pts、灼けた甲壳×5	HR到达12
狩猎セット【狩技】	增加龙识船支援项目	7000pts、灼けた甲壳×5	HR到达12
秘药セット【特别】	增加龙识船支援项目	7000pts、灼けた甲壳×5	HR到达12
回复セット【特殊行动】	增加龙识船支援项目	7000pts、灼けた甲壳×5	HR到达12
武器开发：大剑	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：太刀	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：ランス	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：ガンランス	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：片手剑	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：双剑	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：ハンマー	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：狩猎笛	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：スラッシュアックス	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：チャージアックス	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：操虫棍	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：ライトボウガン	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：ヘビィボウガン	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
武器开发：弓	武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	到达村★9
オトモ武器开发	随从猫武具屋追加新武器	3000pts、灼けた甲壳×1	到达村★8
オトモ防具开发	随从猫武具屋追加新防具	3000pts、灼けた甲壳×1	到达村★8
オトモ武器开发【G级】	随从猫武具屋追加新武器	5000pts、灼けた甲壳×2	HR到达10
オトモ防具开发【G级】	随从猫武具屋追加新防具	5000pts、灼けた甲壳×2	HR到达10
ハンター防具合成【头】	可进行头部防具合成	5000pts、灼けた甲壳×5	完成“酒场の看板娘の依赖”
ハンター防具合成【胴】	可进行胴部防具合成	10000pts、灼けた甲壳×5	G级解禁
ハンター防具合成【腕】	可进行腕部防具合成	7000pts、灼けた甲壳×5	G级解禁
ハンター防具合成【腰】	可进行腰部防具合成	8000pts、灼けた甲壳×5	G级解禁
ハンター防具合成【脚】	可进行脚部防具合成	7000pts、灼けた甲壳×5	G级解禁
オトモ防具合成【头】	可进行随从猫头部防具合成	3000pts、灼けた甲壳×3	完成“酒场の看板娘の依赖”
オトモ防具合成【胴】	可进行随从猫胴部防具合成	7000pts、灼けた甲壳×3	G级解禁
防具合成の研究：红兜	可进行“红兜青熊兽”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成红兜青熊兽的所有特殊任务
防具合成の研究：大雪主	可进行“大雪主白兔兽”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成大雪主白兔兽的所有特殊任务
防具合成の研究：矛碎	可进行“矛碎盾蟹”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成矛碎盾蟹的所有特殊任务
防具合成の研究：紫毒姬	可进行“紫毒姬雌火龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成紫毒姬雌火龙的所有特殊任务
防具合成の研究：岩穿	可进行“岩穿鬼蛙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成岩穿鬼蛙的所有特殊任务
防具合成の研究：白疾风	可进行“白疾风迅龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成白疾风迅龙的所有特殊任务
防具合成の研究：宝缠	可进行“宝缠爆锤龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成宝缠爆锤龙的所有特殊任务
防具合成の研究：只眼	可进行“只眼黑狼鸟”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成只眼黑狼鸟的所有特殊任务
防具合成の研究：黑炎王	可进行“黑炎王雄火龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成黑炎王雄火龙的所有特殊任务
防具合成の研究：金雷公	可进行“金雷公雷狼龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成金雷公雷狼龙的所有特殊任务
防具合成の研究：荒钩爪	可进行“荒钩爪轰龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成荒钩爪轰龙的所有特殊任务
防具合成の研究：烬灭刃	可进行“烬灭刃斩龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成烬灭刃斩龙的所有特殊任务
防具合成の研究：胧影	可进行“胧影夜鸟”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成胧影夜鸟的所有特殊任务
防具合成の研究：铠裂	可进行“铠裂镰蟹”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成铠裂镰蟹的所有特殊任务
防具合成の研究：天眼	可进行“天眼泡狐龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成天眼泡狐龙的所有特殊任务
防具合成の研究：青电主	可进行“青电主电龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成青电主电龙的所有特殊任务
防具合成の研究：银岭	可进行“银岭巨兽”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成银岭巨兽的所有特殊任务
防具合成の研究：鏖魔	可进行“鏖魔角龙”系列防具的合成	10000pts、灼けた甲壳×8	HR100，并完成鏖魔角龙的所有特殊任务

TIPS 在猎人转移到龙识船的初始地点向后走，会改变观看龙识船的视角。

道具运输队

开启研究室的功能后，道具运输队系统也随之开启，玩家可以在研究室或自宅箱子的“アイテムお届け队”一项中选择道具套组，只要在下次的任务中满足条件，那么支援道具就会通过一枚小火箭送到猎人所在的区域。每一种道具套组都需要消耗龙历院点数，而且仅作用于下一次狩猎。除了初始的3个套组外，其余的



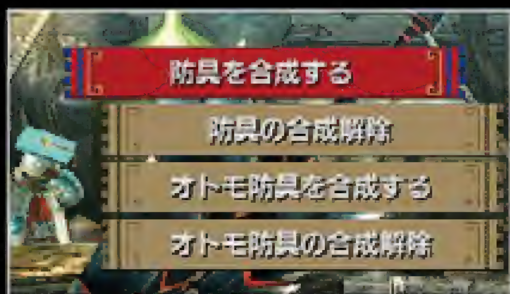
都要通过研究室扩张开启，下面列出游戏中全部道具套组的资料，括号内为触发条件。

道具套组	内容	所需点数	解放条件
基本セット【采集】	ボロピッケル×5（持有数0时）、ボロ虫あみ×3（持有数0时）	400pts	研究室扩张
基本セット【回复】	应急药×3（任务开始3分钟）、携带食料×3（任务开始3分钟）	150pts	初期拥有
基本セット【地图】	地图×1（任务开始时）、携带食料×3（任务开始3分钟）	100pts	研究室扩张
寒冷地セット	ホットドリンク×2（持有数0时）	300pts	研究室扩张
热带地セット	クーラードリンク×2（持有数0时）	300pts	研究室扩张
回复セット【基本】	应急药×7（任务开始5分钟）、应急药×7（任务开始10分钟）	400pts	研究室扩张
回复セット【熟练】	应急药グレート×3（任务开始5分钟）、应急药グレート×3（任务开始10分钟）	400pts	研究室扩张
回复セット【紧急】	应急药×5（任务开始时）、应急药×5（任务开始3分钟）	400pts	研究室扩张
爆弹セット	支给用大タル爆弹×2（任务开始10分钟）	300pts	研究室扩张
闪光玉セット	支给专用闪光玉×1（任务开始5分钟）、支给专用闪光玉×1（任务开始10分钟）、支给专用闪光玉×2（任务开始20分钟）	400pts	研究室扩张
粉尘セット	支给用生命の粉尘×2（任务开始5分钟）	500pts	研究室扩张
捕获セット	携带シビレ罠×2（任务开始10分钟）、捕获用麻醉玉×3（使用动作“イエーイ”）	500pts	研究室扩张
回复セット【对毒】	解毒药×5（持有数0时）	300pts	研究室扩张
こやしセット	こやし玉×3（2只大型怪物同区时）	300pts	研究室扩张
狩猎セット【归还】	支给专用モドリ玉×1（完成副任务时）	200pts	研究室扩张
采掘セット【紧急】	ピッケル×5（持有数0时）	600pts	研究室扩张
虫采セット【紧急】	虫あみ×5（持有数0时）	400pts	研究室扩张
秘药セット	支给专用秘药×1（自己力尽一次）	500pts	研究室扩张
回复セット【对被弹】	应急药グレート×8（所受伤害超过一定量时）	600pts	研究室扩张
回复セット【特别】	应急药×5（任务开始5分钟）、应急药グレート×5（任务开始10分钟）、应急药グレート×5（任务开始15分钟）	1000pts	研究室扩张
粉尘セット【特别】	支给用生命の粉尘×2（任务开始5分钟）、支给用生命の粉尘×1（任务开始10分钟）	800pts	研究室扩张
狩猎セット【狩技】	支给用狩技ドリンク×2（任务开始5分钟）	400pts	研究室扩张
秘药セット【特别】	支给专用秘药×1（自己力尽一次）、支给专用秘药×1（自己力尽两次）	900pts	研究室扩张
回复セット【特殊行动】	应急药グレート×5（使用动作“イエーイ”）	1000pts	研究室扩张

防具合成

所谓的防具合成，其实就是把一个装备作为基础，变成作为合成素材的装备的样子，基础装备本身的数值不变，俗称“幻化”。开启防具合成机能后，酒场的看板娘处会解锁对应的合成材料，花费一定材料和一些金钱就可以进行合成，若想让装备恢复原样，只要在研究室的防具合成项目下选择“防具の合成解除”即可分离还原。

这里要注意，作为素材的防具



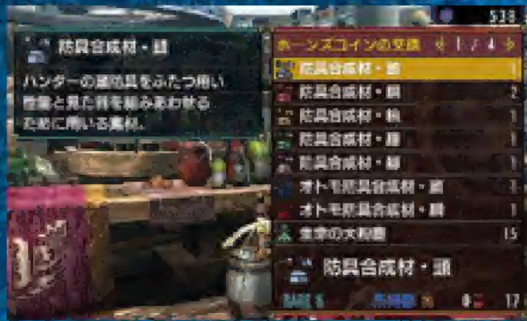
一旦合成就会从道具栏里消失。分离后，作为素材的防具将返回道具箱，但其强化等级归零。另外，已幻化的防具和DLC防具均无法参与合成。

集会酒场

前文已经说明了集会酒场就是新的集会所，G级任务只能在这里接受。集会酒场和前作的集会所一样，分为集会酒场和准备区域（准备エリア）两个部分，集会酒场里仍旧有负责杂货屋、艾鲁食摊、斗技大会的NPC，准备区域中也具备了自宅的箱子、床、房间服务、武具屋兼加工屋、オトモ武具屋这几个功能。除了以上旧功能外，集会酒场新增了具有全新功能的NPC“酒场の看板娘”，在她这里可用G级任务中获得的素材“ホーンズコイン”交换道具，还能改变集会酒场的BGM，下面就来介绍这两项功能。

与酒场看板娘交换的道具

ホーンズコイン只出现在G级主任务的报酬中，是必定获得的素材，它们的作用虽然仅限于和酒场の看板娘交换道具，不过看板娘这里有不少独有道具，其他手段均无法获得。下



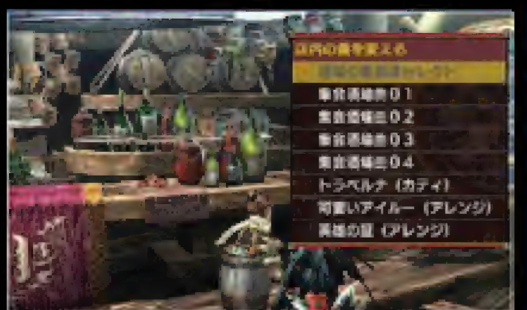
面列出可交换道具的列表和解锁条件。

名称	所需数量	解放条件
防具合成材·头	1	研究室扩张系统开放后完成“酒场の看板娘の依赖”
防具合成材·胴	2	G级解禁
防具合成材·腕	1	G级解禁
防具合成材·腰	1	G级解禁
防具合成材·脚	1	G级解禁
オトモ防具合成材·头	1	研究室扩张系统开放后完成“酒场の看板娘の依赖”
オトモ防具合成材·胴	1	G级解禁
生命の大粉尘	15	HR到达11
ちいさな研精石	6	初期拥有
高密度の研精石	8	HR到达10
酒场チケット	5	完成G级解禁任务
不屈の证	6	HR到达10

名称	所需数量	解放条件
不屈の证G	8	完成G级解禁任务
铜のたまご	3	初期拥有
银のたまご	15	HR到达11
金のたまご	30	完成G级解禁任务
生肉	2	初期拥有
生焼け肉	2	初期拥有
LV2 彻甲榴弹	1	初期拥有
LV3 彻甲榴弹	2	HR到达10
LV2 扩散弹	1	初期拥有
LV3 扩散弹	2	HR到达10
LV1 灭龙弹	2	初期拥有
LV2 毒弹	2	初期拥有
LV2 麻痹弹	2	初期拥有
LV2 睡眠弹	2	初期拥有
LV2 减气弹	2	初期拥有
LV2 回复弹	1	初期拥有
捕获用麻醉弹	1	初期拥有

酒场 BGM

选择BGM后，集会酒场内就会播放所选曲目，其中“酒场の看板娘セレクト”的曲目为集会酒场曲01～04随机播放。部分曲目要满足条件才能解锁。



曲名	解锁条件
酒场の看板娘セレクト	初期拥有
集会酒场曲01	初期拥有
集会酒场曲02	初期拥有
集会酒场曲03	初期拥有
集会酒场曲04	初期拥有
ココット村集会所曲	完成村★9任务“ライゼクス、再び！”
ポッケ村集会所曲	完成村★9任务“ガム-ト、再び！”
ユクモ村集会浴场曲	完成村★9任务“タマミツネ、再び！”
ベルナ村集会所曲	完成村★9任务“ディノバルド、再び！”
トラベルナ（カティ）	初期拥有
トラベルナ（ミルシィ）	完成村★9紧急任务“恐れ见よ、赤き灾厄の彗星を”
MHXXエンディング	完成村★9紧急任务“恐れ见よ、赤き灾厄の彗星を”
可爱いアイル-（アレンジ）	G级解禁
英雄の证（アレンジ）	G级解禁

新风格

勇气风格

与武士道风格类似，是拥有特殊回避行动的风格，但两者的区别很大。武士道风格是运用瞬间回避完全避开攻击再用派生技能反击的风格，勇气风格则是先用大幅削减所受伤害的快速回避积累勇气槽，进入勇气状态后，在勇气槽耗尽前使用该状态专属的强力招式还击的风格，有“伤人先伤己”之势。

该风格的武器都有几个共通的特点：收刀动作变慢，同时全身发出蓝光，此时被攻击就会触发快速回避并积累勇气槽，收刀的动作还可以长按Y键持续纳刀，直到耐力耗尽为止；持续纳刀中按下X键可使出纳刀取消攻击，击中目标能大幅积累勇气槽。

但同时也要注意以下几点：除



 TIPS 酒场看板娘是猫娘的妹妹。

了上述方法外，攻击打中目标也能积累极少勇气槽；快速回避后，角色呈收刀状态；持续纳刀若把耐力耗尽，角色会陷入超长时间的硬直状态；在进入勇气状态前，武器可能会取消部分功能，比如重弩不能蹲射、太刀不能使用回避斩等等。

每个武器在勇气状态下的具体特征和用法请参考后文的“武器新风格”部分。

炼金风格

在保留了武器基本操作的基础上追加特殊道具“マカ炼金タル”和炼金槽，使用マカ炼金タル消耗炼金槽（最多5格）能做出多种炼金道具辅助狩猎。炼金槽随着时间或角色做出的特定攻击而增加，使用マカ炼金タル进行炼金时，按下对应按键即可获得道具。当角色拥有多格炼金槽的时候，炼金中按下Y键即可消耗炼金槽提升阶段，以获得更强力的道具。炼金没有时间限制，只要按下B键回避即可取消炼金。

不同武器之间的炼金道具几乎一致（区别仅在于レンキン狩技砥石、レンキン狩技弹、レンキン狩技ビン），下面列出所有的炼金道具效果。



炼金道具

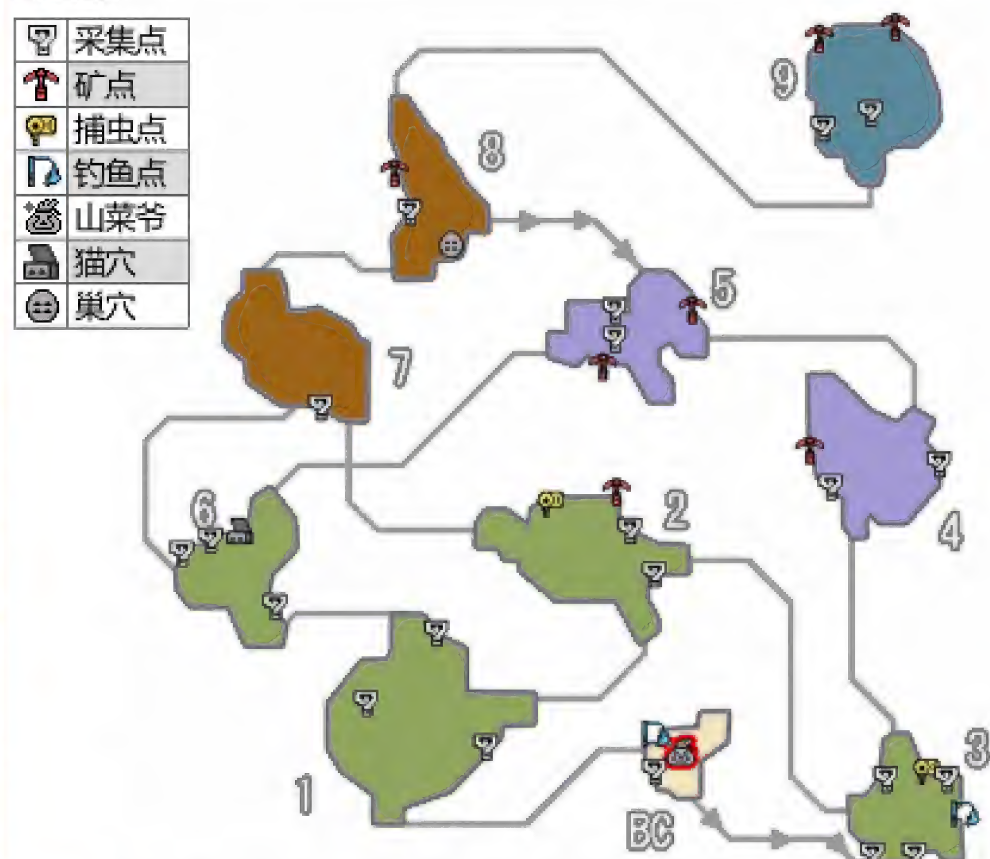
道具名	阶段	作用
レンキンフ-ド	1	耐力上限增加12.5（小数点部分凑满1时才会起效），使用速度极快
レンキン狩技砥石		近战武器特有。和普通的砥石一样，另外一定时间内附带狩技槽积攒速度加快的效果
レンキン狩技弹		弩系武器特有。用该子弹击中目标时能比其他子弹增加更多的狩技槽
レンキン狩技ビン		弓特有。装备该瓶子击中目标时能比平时增加更多的狩技槽
レンキン活力剂	2	一定时间内体力逐渐回复，使用速度极快
レンキン音波爆弹		拿在手上5秒后产生音爆弹的效果，期间可以移动
レンキン耳栓	3	受怪物咆哮影响时消耗该道具以抵御咆哮的影响
レンキン速振药		5分钟内，炼金槽的积攒速度加快
レンキンフエ-ル	4	可以和部分炼金道具调和，生成更多的道具
レンキンバズ-カ		向前方抛物线射出炮弹
レンキン气合玉	5	增加同一区域内的同伴的狩技槽/支援槽
レンキン愈しタル		让同一区域内的同伴回复体力并治疗异常状态

新地图

遗群岭

特色素材（非精算道具）：龙神カズラ（上位）
大龙神カズラ（G级）

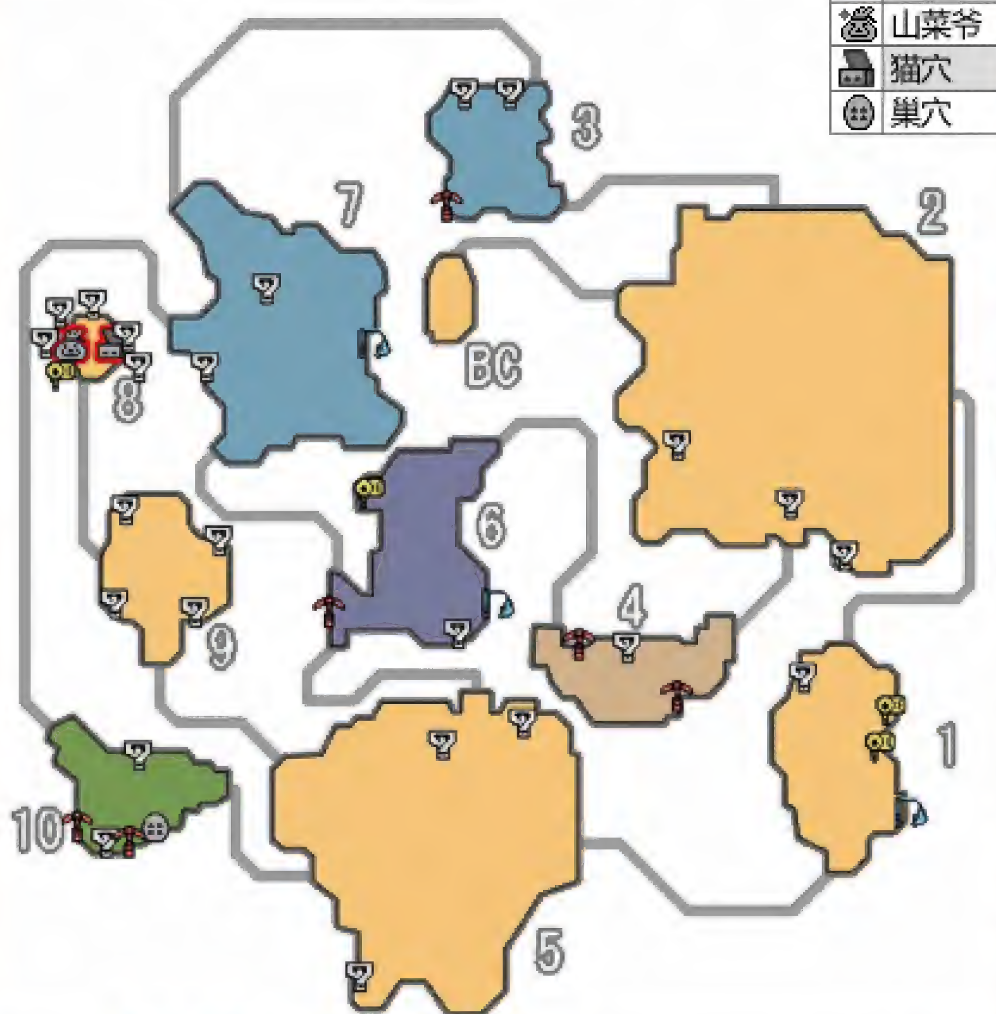
地图解说： 全新的地图，是天彗龙的主要栖息地，由于位于非常高的山岭上，所以大部分区域之间存在着高低差，要经过攀爬才能到达，同时有个别区域之间存在单向道。虽说是山岭，但内部的水资源充足，仍然会有水生怪物寄宿于此。跑地图的时候要注意，虽然2区位于地图的1、3、4、5、6、7区中间，但它只和1、3、5（单向密道）、7区连通，没有地图的时候很容易跑错，导致绕远路。



砂漠

特色素材（非精算道具）：无

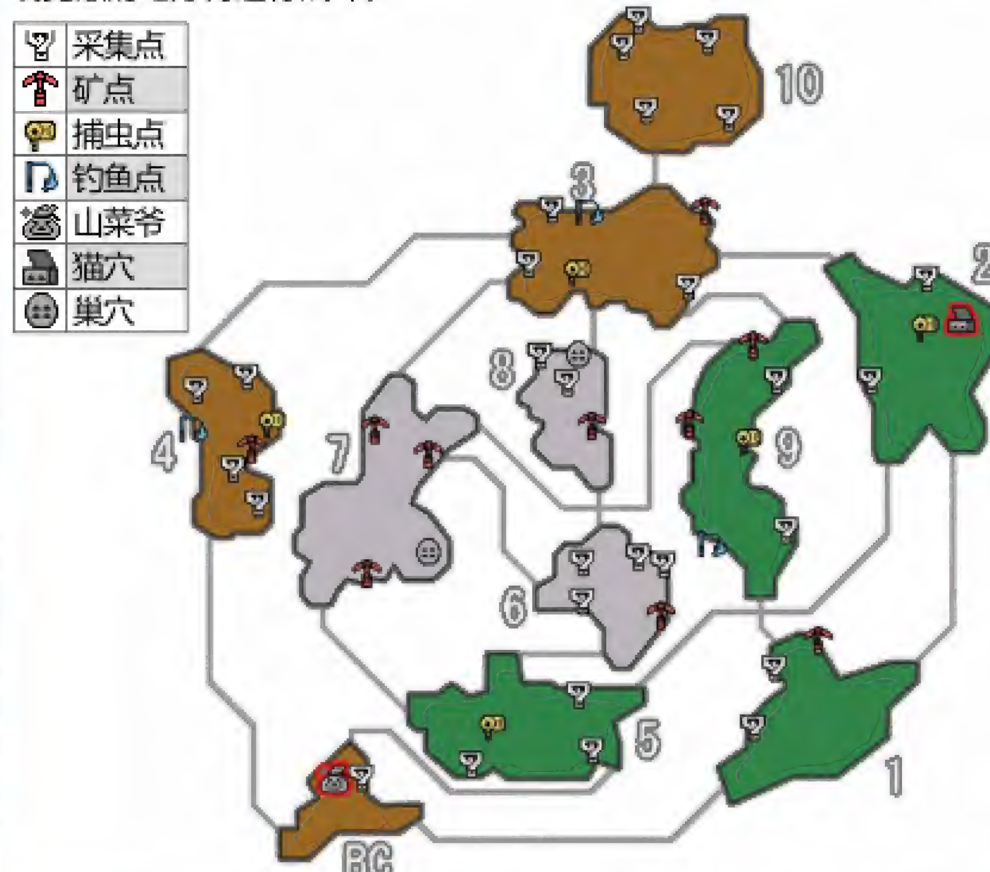
地图解说： 《MH2（DOS）》的地图，除了广阔的砂漠地区内增加了些许高低差要素外，总体构造与旧时无异，从营地里的水井跳下可直接通往6区，能省下不少跑路时间。砂漠是游戏中惟一一个一图内有两种异常气候的地图：1、2、5区需要喝“ク-ラ-ドリンク”解暑，6区则需要喝“ホットドリンク”驱寒。有不少怪物会在这两类区域活动，要稳妥应战的话把两种道具都准备齐全为好。7区中间的石柱可卡住角龙（角未破）和轰龙的突进，战斗时不妨多加利用。



密林

特色素材（非精算道具）：冥カイコ（G级）

地图解说： 《MH2（DOS）》的地图，以海滩、树林和山洞构成的绝世美景。密林里的捕虫点很多，其特色昆虫素材“冥カイコ”是制作G级后期装备的重要材料，在纳品委托里也鲜有露面，需要昆虫素材的猎人不妨来这里游历一番。由于地图近海，所以类似盾蟹、水龙这种水生怪物都会在这里登场，3区和4区的钓点并没有鱼类，就是专门为猎人钓水龙准备的。在密林地带战斗时要注意避免自己的视线被树木遮住，或者把怪物引到视线宽敞的地方再进行战斗。



关于“灼けた甲壳”

由于天彗龙在附近活动的关系，猎人们总是能在露天场地里发现被称为“灼けた甲壳”的素材，据研究这是天彗龙在大气圈活动时掉落的铠甲，可用于研究室扩张，研发新的机能。每当猎人进入任务，都有可能处于天彗龙的活动时间内，判断的方法就是仰望天空，寻找天上是否有一颗闪亮的红色星星，有红色星星则代表此次任务中能找到“灼けた甲壳”。





▲图上用红色圈圈住的红色星星，这就是正在大气圈活动的天彗龙。

新增技能

注：新增技能均为技能点积累到10即可发动，故发动技能的所需点数不再列出。

技能名	发动技能	效果说明
纳刀研磨	挑战者の纳刀	在怪物发怒的状态下收刀，有几率使武器研磨
刃鳞	刃鳞磨き	进行回避行动时会给武器研磨，弓则是接击瓶强化
里会心	痛恨会心	触发负会心时，有几率将其转化为会心
走行继续	キ-プラン	冲刺时即使耐力降低至25以下，也会保持冲刺动作
龙气	龙气活性	体力剩余2/3以下时，自身陷入龙属性异常状态，属性耐性和攻击力上升
我慢	虎视眈々	受到怪物的攻击造成损伤时，增加狩技槽、勇气槽和炼金槽
SP延长	SP时间延长	延长由SP狩技发动的SP状态
龙识船	龙识船の心	龙耐性【小】与细菌研究家的复合技能
飞行酒场	飞行酒场の心	KO术与笛吹き名人的复合技能
胧影	胧影の魂	高级耳栓、装填速度+3、心剑一体的复合技能
铠裂	铠裂の魂	ガ-ド性能+2、纳刀术的复合技能
天眼	天眼の魂	见切り+3、挑战者+1的复合技能
青电主	青电主の魂	超会心、连发数+1、斩れ味レベル+1的复合技能
银岭	银岭の魂	ランナ-、钝器使い、通常弹·连射矢UP的复合技能
鏖魔	鏖魔の魂	攻击力UP【大】、回避性能+2的复合技能
真·红兜	真-红兜の魂	逆恨み、集中、ランナ-的复合技能
真·大雪主	真·大雪主の魂	回避距离UP、乘り名人、スタミナ急速回复的复合技能
真·矛碎	真·矛碎の魂	业物、反动轻减+2、精灵の加护、体术+1的复合技能
真·岩穿	真·岩穿の魂	火事场力+2、拾い食い、炮术王的复合技能
真·紫毒姬	真·紫毒姬の魂	状态异常攻击+2、广域化+2、药草超强化的复合技能
真·宝缠	真·宝缠の魂	お守りハンタ-、英雄の护り、腹减り无效的复合技能
真·白疾风	真·白疾风の魂	回避性能+2、见切り+3、隐密的复合技能
真·只眼	真·只眼の魂	气绝无效、挑战者+2、不屈的复合技能
真·黑炎王	真·黑炎王の魂	风压【大】无效、攻击力UP【大】、火事场力+1的复合技能
真·金雷公	真·金雷公の魂	力の解放+2、体术+2、集中的复合技能
真·荒钩爪	真·荒钩爪の魂	早食い+2、高级耳栓、SP时间延长的复合技能
真·烬灭刃	真·烬灭刃の魂	斩れ味レベル+2、ボマ-、弹导强化、砥石使用高速化的复合技能
真·胧影	真·胧影の魂	高级耳栓、装填速度+3、心剑一体（心眼+业物）的复合技能
真·铠裂	真·铠裂の魂	ガ-ド性能+2、纳刀术的复合技能
真·天眼	真·天眼の魂	见切り+3、挑战者+1的复合技能
真·青电主	真·青电主の魂	超会心、连发数+1、斩れ味レベル+1的复合技能
真·银岭	真·银岭の魂	ランナ-、钝器使い、通常弹·连射矢UP的复合技能
真·鏖魔	真·鏖魔の魂	攻击力UP【大】、回避性能+2的复合技能
对钢龙	霞皮の护り	北风の狩人、风压【大】无效、だるま无效的复合技能
对霞龙	炎鳞の护り	毒耐性、盗み无效、自动マ-キング的复合技能
对炎龙	钢壳の护り	南风の狩人、火耐性【大】、细菌研究家的复合技能
秘术	スキル加点+2	身上所触发的所有技能点数+2
护石强化	护石系统倍加	护石的技能点数翻倍
北辰纳豆流	ネバネバ剑法	不屈、ランナ-、スタミナ夺取的复合技能
斩术	心剑一体	心眼、业物的复合技能
食欲	グルメ	早食い+2、お肉大好き、キノコ大好き的复合技能
职工	トラップマスタ-	ボマ-、罠师的复合技能
刚腕	痛打	スタミナ夺取、KO术的复合技能
祈愿	祝福	体力回复量UP、精灵の加护的复合技能
里稼业	暗跃	装填数UP、调合成功率+20%、隐密的复合技能
刀匠	真打	斩れ味レベル+1、攻击力UP【大】的复合技能
射手	刚弹	通常弹·连射矢UP、贯通弹·贯通矢UP、散弹·扩散矢UP的复合技能
状态耐性	护法	毒耐性、麻痹无效、睡眠无效、气绝无效的复合技能
怒	逆鳞	火事场力+2、根性的复合技能
回避术	轻业师	体术+1、回避性能+1的复合技能
居合	居合术【力】	拔刀术【力】、纳刀术的复合技能
顽强	铁壁	防御力UP【中】、铁面皮的复合技能
刚击	无慈悲	见切り+2、弱点特效的复合技能
盾持	盾使い	ガ-ド强化、スタミナ急速回复的复合技能
洁癖	舞蹈家	フルチャ-ジ、回避距离UP的复合技能
增幅	属物强化	属性攻击强化、アイテム使用强化的复合技能
护石收集	お守りマニア	お守りハンタ-、采取+1的复合技能
强欲	增收	强运、捕获达人的复合技能

关键任务列表

注：红色表格内为紧急任务，部分任务需要先完成其他关键任务后才会出现。

村上位
下位升上位紧急任务
调查队初阵！遗群岭の桃毛兽
★7
遗群岭の不思议な石
彗星のカケラはどこに？
これが本当のダイミョウ行列？
友に迫る土砂龙
珍味アルセルタスをもう一度
毒怪鸟活用计画
ぱっくん！テツカブラ
商卖ガタキのドスギアノス
溪流に栖む水兽
原生林に巣食う蜘蛛
★8
山岭を舞うリオレイア
龙识船强化！【水龙编】
喰われる前にヤレ！
龙识船强化！【迅龙编】
ぶくぅ-っ！ザボアザギル！
ものぐさには爆锤龙で喝！
でっかい岩だと思ったら…？
龙识船强化！【溶岩龙编】
彗星の前にあらわる铠龙
★9
遗群岭の火龙
漆黑に染まる岭
犯人はキミだ、雷狼龙
龙识船强化！【冰牙龙编】
冰海に君临する者
ディノバルド、再び！
ライゼクス、再び！
ガム-ト、再び！
タマミツネ、再び！
恐れ见よ、赤き灾厄の彗星を
★10
千刃狂骚
死斗！角龙ディアブロス
金狮子、砂上に咆哮す
俺のソウルはブロウアップ
すべてを喰らうもの
时を廻りて戻り来よ
怨嗟の骸
狱炎の覇王
崩せ神の座、威の寝床
岚龙天翔
黑き光を放つ神
集会所G级
上位升G级紧急任务
その腕前、噂通りかしら…？
G★1
つつかれて、またつつかれて
夺われて、追いかけて
呜呼素晴らしき也、鬼蛙
砂中からのサプライズ
ドスの威信を賭けた战い
水兽たちの争い
泥まみれの商魂！
G★2
遗群岭の绿の女王
砂漠の水面に潜む影
ババコンガのキノコ品评会
ネルスキュラの生态研究
转んで跳ねて七转八倒
おのずと岩は动き出す
巨大龙の侵攻
G★3
ハロ-遗群岭！
暑い热い砂漠
骑士と密林の梦
冰牙龙-ベリオロス！
冰海のすばらしい冰
铠龙グラビモスの胁威
天を贯く凶星
G★4
砂上に见ゆるは猛き双角
イビルジョ-の狩猎
轰龙の轨迹を追いかけて
雪山からの救援要请
斩铁の剑、不坏の铠
戈と楯は相容れず
矗く城城

TIPS 解开二名防具合成的特殊任务不会送比G5难度更高的狩猎の证。

武器新风格





大剑

类型：剑士 | 攻击系统：切断 | 格挡：有

新狩技

●月面崩击

原地跳向空中，旋转自己的身体以挥舞大剑，将武器的重力转化为攻击的大威力狩技。

习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“ヘルブラザ-ズ・赤鬼の依赖3”，任务内容为完成集会所G★2任务“镰蟹の狩猎をさせてやるぜ！”
3	完成集会所G★4任务“巨兽の进攻”

勇气风格

特征

●通常状态下蓄力斩需从持续纳刀派生。

●勇气状态下可使用强横斩、强蓄力移动斩、高速强蓄力斩（收刀状态）。

●勇气状态下回避动作变成更加迅速的滑行回避。

用法

通常状态下想要蓄力只能先持续纳刀，不过好在大剑勇气槽积蓄得快，进入勇气状态后就能真正发挥该风格的威力。勇气状态下的大剑主要输出手段为强蓄力移动斩和高速强蓄力斩，前者指拔刀状态下蓄力时按A能往前跨移一大步接近怪物并发动强蓄力斩击，威力随蓄力阶段而变化，之后还能接上强横斩，而后者则指在收刀状态下可直接使用强蓄力斩，并且蓄力速度非常快，两者都兼备灵活性与高威力，能使得大剑一击脱离的打法更加流畅。另外本就能防御的大剑再添加上持续纳刀的回避，生存能力也有所增强。在狩技方面则推荐兽宿【狮子】，为多样的蓄力攻击进一步提升威力。

炼金风格

特征

●无法使用强蓄力斩。

●横斩可派生强横斩。

●拔刀时的前转回避和侧转回避可接炼金。

用法

招式基本与集会风格一致，但挑斩无法直接使用，必须从其他招式派生，这一点对狩猎空中飞翔的怪物来说略不友好。大剑的横斩方便砍脚，横斩→挑斩→横斩的连携依旧能使用。取消了强蓄力斩，横打后接的也只是普通蓄力斩，在火力上有所削弱，不过好在拥有3个狩技槽，能像集会风格一样装备不同狩技，再加上能使用多样的炼金，可以灵活应对各种战况又或者是辅助队友。另外如果想快速积蓄炼金槽，推荐使用蓄力斩→横斩→强横斩→横斩的招式组合。





太刀

类型：剑士 | 攻击系统：切断 | 格挡：无

新狩技

●妖刀罗刹

一定时间内提升攻击力的狩技，使用过程中体力会持续减少，而攻击命中时会回复体力。

习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“狩猎船团・赤枪の依赖2”，任务内容为完成集会所G★2任务“空の家族・空路を守るッス”
3	完成集会所G★4任务“风薰る密林”

勇气风格

特征

●气刃大回旋斩被删除。

●通常状态时不能使用袈裟斩、移动斩，勇气状态时可以使用。

●勇气状态下练气槽变成固定的蓝色，攻击力上升。

●勇气状态下气刃斩Ⅰ有防反判定。

用法

通常状态下的招式被削减了许多，没有了气刃大回旋斩，想要开刃就得借助狩技“樱花气刃斩”。持续纳刀中按R能使出气刃踏步纵斩，继续按R能派生气刃斩Ⅲ，运用此套路可以快速积蓄勇气槽进入勇气状态，开展真正的高输出打法。勇气状态下的刀刃直接固定在高攻击力的蓝色，不再需要白黄红的升段过程，另外气刃斩Ⅰ还有防反判定，受到攻击前的瞬间按R会变成刚·气刃斩Ⅰ反击，并能派生出效果不错的刚·气刃斩Ⅱ和Ⅲ，其中刚·气刃斩Ⅱ能通过推动滑杆操纵角色移动一段距离再出招，可以灵活调整站位以便与怪物周旋。

炼金风格

特征

●无法使用袈裟斩。

●气刃斩连携中可派生左移动斩或右移动斩，但后者不能派出气刃斩。

●拔刀时进行前转回避或侧转回避可以接炼金。

用法

保留了太刀大部分的基础招式，也能使用气刃大回旋斩开刃。招式连携变得非常简洁，比如连续按X就能使出纵斩→突刺→上挑的组合，连续按A就能使出左移动斩→突刺→左移动斩的组合，而除了移动斩之外的招式还可以往右推动滑杆+A派生出右移动斩，在战斗中能够灵活走位与闪躲攻击，适合应对高频攻击的怪物。此外，气刃斩Ⅱ、气刃斩Ⅲ、气刃大回旋斩能快速积蓄炼金槽，在拔刀状态下翻滚能立马接上炼金，使用各种炼金道具辅助队友。



片手剑

类型：剑士 | 攻击系统：切断 | 格挡：有





新狩技



●混沌刃药

向前挥砍并为武器增加会心、重击、减气、心药的刃药效果，在发动期间还能继续叠加各刃药的效果。

习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遣群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“笔头リ-ダ-の依赖3”，任务内容为完成集会所G★2任务“密林のナルガクルガと对峙せよ”
3	完成集会所G★4任务“金と银がもたらす悲哀”



勇气风格



特征

●无法使用后撤。

●连携中无法派生回旋斩，需从持续纳刀派生。

●勇气状态下可使用后撤连击。

●后撤连击可派生真回旋斩。

用法

通常状态下的片手剑维持了常见的招式，不过在连携上更注重持续纳刀起手的派生，比如依次接上跳跃连击、纵斩以及横斩，又或者只接一招简短的回旋斩。进入勇气状态后，片手的X+A变成了高位移的后撤连击，拥有更强的游击能力，适用于立回与快速贴身怪物，另外后撤连击还能接上性能比回旋斩更高的真回旋斩。勇气风格无疑使本就灵活的片手剑拥有更强的保命能力，不过只能装备一种狩技，比较推荐的是新狩技“混沌刃药”，使用后附上各种强力效果的片手剑如果再叠加一次刃药会拥有相当不错的输出。



炼金风格



特征

●后撤被删除。

●横斩派生的剑盾连技变成了回旋斩。

●水平斩派生的突进斩变成了回旋斩。

●盾攻击派生的盾攻击Ⅱ变成了回旋斩。

●拔刀时进行前转回避或侧转回避按R+Y可以接炼金。

●道具选择了可使用的炼金桶时，可在突进斩后接炼金。

用法

炼金片手的基础招式基本没削减，但连携派生却发生了较大变化，主要体现在横斩、水平斩、盾攻击这3招后直接派生回旋斩，而回旋斩又正好能快速积蓄炼金槽，因此使用炼金的频率会变得比较高，另外与其他武器不同的是，除了拔刀状态的回避后能接炼金外，还能在突进斩后接炼金，当然这也注定了炼金片手的风格偏向辅助型，平时应注重走位立回以及为自己和队友添加Buff增强能力。删除后撤这一动作等于变相削弱了片手剑的机动性，不过片手剑本来就灵活，3个狩猎槽再加上刃药的使用能在一定程度上提升输出。



双剑

类型：剑士 | 攻击系统：切断 | 格挡：无





新狩技



●螺旋斩

往前方进行回转突击，使用时自身也会向前移动。



勇气风格



特征

●不能使用鬼人化，没有鬼人槽。

●R键改为鬼人冲刺，勇气模式下可触发类似武士道风格瞬间回避的动作，并附带研磨效果。

●勇气状态相当于鬼人强化模式，攻击中可消耗耐力派生真鬼人乱舞。

用法

双剑的勇气风格其实可以视作没有鬼人化，但强化了鬼人强化的双剑。双剑的纳刀取消攻击和X键攻击的第一下无任何区别，立回可配合鬼人冲刺突击，不过鬼人冲刺会消耗较多的耐力，若愿意使用强走药的话能更轻松地进入勇气状态。进入勇气状态后，机动力和输出能力大幅提升，打法基本就是放弃收刀。进攻时就用出手速度快且突进距离远的X键起手，可用鬼人冲刺“蹭”掉怪物的招式，若遇到能定点输出的时机，就在连段中按X+A派生“真鬼人乱舞”，既能输出也能维持勇气槽。

习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遣群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“笔头ランサ-の依赖3”，任务内容为完成集会所G★2任务“密林のナルガクルガと对峙せよ”
3	完成集会所G★4任务“焦电”



炼金风格



特征

●乱舞和鬼人连斩能积攒炼金槽。

●向前翻滚后可以接炼金。

用法

炼金风格的操作和集会风格相比，除了鬼人强化状态下的X键攻击和X+A键冲刺攻击外基本没有区别，反而还能装备3个狩技，自身也能产出让狩技槽加速积累的レンキン狩技砥石，可以说是集会风格的强化版。平时战斗就多以“レンキン狩技砥石”的效果累加狩技槽，再以狩技直击目标。狩技推荐装备旧狩技“血风独乐”和本作新增的“螺旋斩”，这两个都是比较强力的招式，第三个可以装备“绝对回避【临战】”保证安全。





锤子

类型：剑士 | **攻击系统：**打击 | **格挡：**无



新狩技



●脉冲波动

一定时间内蓄力攻击追加冲击波。

习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“タンジアの铜锣担当の依赖2”，任务内容为完成集会所G★2任务“……欲するならば资格を示して”
3	完成集会所G★4任务“遗群岭での攻防”



勇气风格



特征

●本垒打、蓄力Ⅲ攻击被删除。
●通常状态蓄力时间加长，勇气状态蓄力时间缩短。
●勇气状态在蓄力攻击后可派生刚蓄力，刚蓄力的蓄力攻击后可派生真蓄力。
●勇气状态拔刀下的回避为滑行回避。

用法

通常状态下能使用的招式很有限，并且蓄力也比其他风格慢，立回上要以进入勇气模式优先。积蓄勇气槽除了可以用持续纳刀中按X键派生的斜上挥外，还有用按A键派生的横挥，并且这招出招快，不容易挥空，之后可派生到蓄力，灵活性高。进入勇气模式后蓄力相关的动作得到强化，首先是蓄力时间大幅缩短，平时可以不用保持蓄力和怪物周旋，等怪物出完招出现硬直后再蓄力也来得及。第二点是蓄力攻击后按R键派生蓄力会变为刚蓄力，刚蓄力根据蓄力阶段有两种派生攻击，刚蓄力攻击后按R键派生蓄力还会变为真蓄力，同样有两种派生攻击，蓄力攻击→刚蓄力攻击→真蓄力攻击一套下来伤害相当可观。



炼金风格



特征

●回转攻击被删除。
●本垒打后不能接蓄力。
●拔刀状态下回避后可以接炼金。
●蓄力攻击3可累积较多的炼金槽。

用法

炼金风格的锤子删除了回转攻击，还有本垒打后不能接蓄力，其他操作都和集会风格一样，使用过集会风格的话可以很快上手。立回方面平时蓄力和怪物周旋，等怪物出完招露出空隙就用蓄力攻击发起攻势，其中蓄力攻击3的大地一击可累积较多的炼金槽，可以多多活用，快速累积炼金槽来炼成对狩猎有用的道具，但由于这招有吹飞效果，多人狩猎时要留意同伴的位置。另外由于锤子不能防御，炼金道具里的耳栓可以多炼成一些，这样就可以不用耳栓类技能，省出位置来配搭其他技能。





狩猎笛

类型：剑士 | **攻击系统：**打击 | **格挡：**无



新狩技



●活力高扬

一定时间内，演奏动作变为做出有无敌时间的回避后进行快速演奏，重复演奏也同样。

习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“タンジアの铜锣担当の依赖2”，任务内容为完成集会所G★2任务“……欲するならば资格を示して”
3	完成集会所G★4任务“狩魂よ砂中に眠れ”



勇气风格



特征

●通常状态下连音攻击只能从持续纳刀中派生，勇气状态可以直接使出。
●勇气状态可以使用强演奏攻击。
●勇气状态拔刀下的回避为滑行回避。

用法

通常状态并没有削减太多的招式，并且持续纳刀大大提高了出招后的安全性，对狩猎笛的立回有不小的帮助。纳刀取消攻击有X、A、X+A三种，和通常攻击一样对应三种音色，其中通常状态下的连音攻击只能通过纳刀取消攻击的A键使出，另外持续纳刀后还能按R键派生演奏，当然无法累积勇气槽。勇气状态的主要变化就是加了一招强演奏攻击，这招集攻击和演奏于一身，使用方法为回避后按R或从持续纳刀中按R派生，但是要注意如果没有凑齐旋律的情况下进行强演奏攻击，那之后就不能用回避取消。



炼金风格



特征

●连音攻击被删除。
●拔刀状态下回避后可以接炼金。
●叩击可累积较多的炼金槽。

用法

狩猎笛本身就可以通过演奏来辅助队伍，在炼金风格下就更如虎添翼，两种辅助方式并用，可为队伍提供源源不断的支援。一般招式里删除了连音攻击，对演奏的效率有一定影响，可用狩技来弥补。叩击能累积较多的炼金槽，而且对怪物头部进行打击还可以累积晕眩值，不妨多多活用，如果能把怪物打晕一到两次，那狩猎效率也能提高不少。炼金道具里由于有些和演奏效果重复，可以选一些演奏没有的效果来炼成，如可对空的レンキンバズ-カ和增加狩技槽的レンキン气合玉等。



长枪

类型： 剑士 | **攻击系统：** 切断 | **格挡：** 有





新狩技



●治愈之盾

将有体力回复效果的药品涂满在盾上，一定时间内用盾防御怪物招式时可令自己和附近的队友回复体力。

习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“笔头ランサ–の依赖1”，任务内容为完成集会所G★2任务“依赖委托：火山の岩龙”
3	完成集会所G★4任务“シャル・ウイ・ダンス？”



勇气风格



特征

●通常和勇气状态时突刺第3段为多段突刺。

●横扫被删除。

●反击刺和取消刺不能在通常状态下使用，只能通过勇气状态的盾攻击派生。

用法

由于通常状态下不能使用反击刺和取消刺，立回时的风险有所上升，要多用持续纳刀和怪物周旋，提高自身安全性的同时累积勇气槽。进入勇气状态后可以通过X+A使出性能优秀的盾攻击，这招可接在大部分招式之后，并且前冲阶段有防御判定，攻防一体。X+A的盾攻击后有三种选择，如果有攻击机会，直接接X或A的突刺即可，如果怪物的招式是多段攻击，可用R+A派生反击刺或取消刺，等完全化解了怪物的招式后再攻击，如果和怪物还有一段距离，还可用X+A使出突进来拉近距离。



炼金风格



特征

●反击刺、取消刺和横扫被删除。

●拔刀时进行侧移或后跳可以接炼金（3次连续侧移或后跳后不能）。

●突刺第3段为多段突刺，可累积较多的炼金槽。

用法

招式只保留了最基本的，由于没有反击刺和取消刺，侧移和后跳变得非常重要，不仅要用来取消攻击、回避怪物的招式，还要用来调整站位，寻找最佳的攻击位置。拔刀时和怪物拉近距离除了用下屏特殊攻击按键使出的突进外，短距离的话还可用R+滑杆+X的防御前进，并且这招前冲时有防御判定，能挡下诸如火球类的招式后安全拉近距离。平刺或斜上刺的第3段位多段攻击，可累积较多的炼金槽，有机会的话要多用这招攻击怪物，累积了炼金槽后就使用炼金来提升自身狩猎效率或是辅助队友。



铳枪

类型： 剑士 | **攻击系统：** 切断 | **格挡：** 有





新狩技



●AA火焰

专门用于地对空的狩技。对空进行全弹炮击后，只要铳枪不是冷却中就会马上用龙击炮做出追击。

习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“笔头ランサ–の依赖1”，任务内容为完成集会所G★2任务“依赖委托：火山の岩龙”
3	完成集会所G★4任务“死神は铠をまとう”



勇气风格



特征

●蓄力炮击被删除。

●快速装填带防御判定，勇气状态下能一次装填多发子弹（通常型4发、放射型3发、扩散型2发）。

●通常状态下龙击炮和全弹装填的需从持续纳刀派生。

●勇气状态下可使用勇气炮击和勇气龙击炮。

用法

通常状态的火力大幅降低，优先进入勇气状态是战斗的基本。和其他武器相比，铳枪除了有持续纳刀后按X键使出的捞击，还有按A使出的炮击，而且出招速度比捞击快、空隙小，炮击4次就可蓄满勇气槽。进入勇气状态后部分招式强化，首先是炮击变为勇气炮击，可以连续发射，直到子弹打完，并且子弹威力随连射次数上升；龙击炮变为勇气龙击炮，发射的准备时间大幅缩短，在怪物的小硬直时也可以使用。不过说到最实用的还是R+A的快速装填，这招本身就带有防御效果，勇气状态下装填的子弹数上升和能派生叩击，而从叩击后则能按X键派生突刺或按A派生一齐发射，在挡下怪物攻击后马上进行反击，比较推荐的当然是接一齐发射，配搭通常炮击型的铳枪威力可观。



炼金风格



特征

●蓄力炮击被删除。

●连携中无法派生捞击。

●派生到叩击的连携简化，叩击可累积较多的炼金槽。

●拔刀时进行侧移或后跳可以接炼金。

●龙击炮威力降低，但是发射准备时间缩短，过热时热量槽的固定时间缩短。

用法

和勇气风格一样不能使用蓄力炮击，而且不像勇气风格那样有提升火力能力的状态，单体输出有限。优点是派生到叩击的连携简化了不少，基本X键结尾的连携都可派生叩击，接着用龙击炮或一齐发射来提高输出。要注意的是龙击炮的发射准备虽然有所缩短，但是也有威力比其他风格低这一缺陷。另外炼金风格在连携中无法派生捞击，对空能力有所下降，如果狩猎会飞行的怪物，可以借助一下新的对空狩技AA火焰。



剑斧

类型：剑士 | 攻击系统：切断 | 格挡：无





新狩技



●暴风之斧

一定时间内，斧模式的攻击速度和移动速度提升，纵斩威力加强。

习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“笔头ルーキーの依赖2”，任务内容为完成集会所G★2任务“二人で特训、成果は山分け”
3	完成集会所G★4任务“骑士と冰海の决斗”



勇气风格



特征

●勇气状态下的属性解放刺可以二连爆，使用之后若斩击槽还有残留则继续维持剑模式。

●勇气状态下的变形斩变为强变形斩。

用法

剑斧在进入勇气状态前无法自由使用变形斩（只能通过纳刀取消攻击实现），最好用斧模式的纳刀取消攻击快速积累勇气槽。进入勇气状态后，回避动作均改为滑行回避，剑斧的机动性得以提升，同时在斧模式的突进斩、纵斩和剑模式的连段中，可以按R键使出带属性的强变形斩，模式转换不需要消耗时间。狩技搭配上，由于勇气状态时有比以往高得多的机动力，所以推荐使用增加剑模式伤害的“剑鬼形态”。



炼金风格



特征

●斧模式纵斩和剑模式二连斩能积攒炼金槽。

●向前翻滚后可以接炼金。

●用单个按键就能实现变形连段。

用法

在炼金风格下，剑斧的剑模式和斧模式的界线十分模糊，X键的派生连段到最后必定会变为斧模式，A键则必定变为剑模式。战斗时用剑模式主攻，在斩击槽快耗尽的时候按X键切回斧模式，继续进攻直到斩击槽回复得差不多了再按A键转化成剑模式继续攻击，省去了变形或特意去使用变形斩的时间。平时应多用“レンキン狩技砥石”积攒狩技槽，狩技推荐使用能补充斩击槽的“エネルギ-チャ-ジ”和助于回避的“绝对回避”。基于剑斧的攻击力和攻击频率，很快就能把狩技槽积满。



盾斧

类型：剑士 | 攻击系统：切断 | 格挡：有





新狩技



●圆盘锯

盾斧合体后让盾牌高速旋转攻击对象并且积蓄能量，在狩技结束时可以回收瓶子，如果追加R键还能进行盾的属性强化。

习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“笔头ルーキーの依赖2”，任务内容为完成集会所G★2任务“二人で特训、成果は山分け”
3	完成集会所G★4任务“无心にて森罗万象を断つ”



勇气风格



特征

●通常状态下剑模式的蓄力斩需要从持续纳刀派生。

●变形斩只能在持续纳刀时或勇气状态下使用。

●勇气状态下前转回避变成滑行回避。

●勇气状态下盾变成蓝色，属性得到强化。

●勇气状态下可使用属性解放斩Ⅲ。

用法

通常状态下的剑模式蓄力斩与变形斩都只能从持续纳刀中派生，前者能快速积蓄能量瓶以供斧模式使用，后者则可以更快地积蓄勇气槽。进入勇气状态后，盾牌会一直维持在属性强化的蓝色形态，能够提升攻击与防御，而前转回避则变为了更加敏捷的滑行回避，还自带防御判定，能够抵挡部分对象的攻击，在关键时刻有保命作用。在输出方面，勇气状态的盾斧可以从属性解放斩Ⅱ派生高威力的属性解放斩Ⅲ，还能继续接回Ⅱ，如此循环，只要有瓶子就能持续使用两段属性解放斩，站桩能力十分强大。



炼金风格



特征

●剑模式的盾突、蓄力捞斩无法使用。

●斧模式的超高出力属性解放斩也无法使用。

●拔刀时进行前转回避或侧转回避可以接炼金。

●高出力属性解放斩能快速积蓄炼金槽。

用法

保留了大部分的基础招式，不过少了盾突的招式连携能快速使出简易属性强化回旋斩，提高防御的同时还能增加斧形态属性强化斩的性能。此外，斧模式的属性解放斩Ⅱ后不能派生捞击和超高出力属性解放斩，取代后者的则是威力稍逊一筹的高出力属性解放斩，这不仅削弱了招式的连携，也在输出效果上打了个折扣，好在狩技槽有3个，能搭配不少狩技，另外各类炼金效果也可以强化自身或辅助队友，也算是有得有失吧。



操虫棍

类型：剑士 | 攻击系统：切断 | 格挡：无



新狩技



●觉虫强化

唤出特殊的虫子以觉醒猎虫，猎虫以耐力为代价获得虫子的力量，使机动性得到显著提升。

习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“ヘルプラザ-ズ・赤鬼の依赖3”，任务内容为完成集会所G★2任务“镰蟹の狩猎をさせてやるぜ！”
3	完成集会所G★4任务“天を回りて、异界に堕つ”



勇气风格



特征

●普通状态下跳跃只能从持续纳刀派生，勇气状态时则随时可以使用。

●勇气状态下可以使用猎虫连动攻击。

●勇气状态时，回避方式变成更加迅速的滑行回避。

用法

基本招式与集会风格差不多，不过通常状态下的跳跃必须从持续纳刀派生，需要花费更多时间。而进入勇气状态后，跳跃终于能直接使用，还新增了快速移动的垫步动作，灵活性更强，可以围绕怪物走位进行立回。此外，勇气状态下的跳斩、叩击、印弹等部分招式能够发射猎虫进行联动攻击，而横扫还可以驱使猎虫返回攻击，输出上得到一定程度的强化。由于操虫棍攻击频率较高，所以勇气状态也能维持较久，整体攻击的收益也就更高，尽管狩技槽只有一个，但是持续纳刀所带来的闪躲减伤效果以及滑行回避、猎虫连动攻击等新动作都使得该风格的操虫棍拥有不错的生存能力和输出。



炼金风格



特征

●无法使用连续上挑派生出的袈裟斩。

●回避斩被删除。

●拔刀时的前转回避和侧转回避可接炼金。

●二段斩可积累较多的炼金槽。

用法

基础的起手招式不变，但是无法使用回避斩，所以在进攻时应减少贪刀的频率，尽量多走位以及时躲避敌人的攻击。炼金风格下的招式连携变得十分简洁，容易派生出的二段斩能快速积蓄炼金槽，从而使用各种有利的辅助炼金道具。总体的输出思路依旧是先释放猎虫采取体液以强化自身能力，再使用红体液带来的强化招式发起进攻。不过炼金风格下连续上挑无法派生袈裟斩，另外红体液状态时的招式连携比集会风格少，输出能力有所削减，可以考虑安装不同狩技来弥补。



轻弩

类型：射手 | 攻击系统：弹 | 格挡：无



新狩技



●充能射击

在规定弹数内，LV1通常弹可长按A键蓄力射出，蓄力时猎人可移动。



勇气风格



特征

●通常不能使用后撤回避。

●勇气状态下射击后接回避能连续射出特殊子弹。

用法

勇气轻弩的观赏性比实用性强得多，进入勇气状态前依旧是绕怪立回，尽可能抓时机用勇气装填上弹，尽快让自己进入勇气状态。勇气状态下，只要射击完毕后做出除前翻滚外的回避动作，即可使出华丽的滑行射击（只按B键为后撤射击）。射出的特殊子弹具有打击属性，最好对着怪物的头部射击。建议装备狩技“全弹装填”，保证自己的弹药充足，能连续使用滑行射击。但由于射击时猎人必定产生位移，所以未必能枪枪爆头，若连续后撤射击，又会因为距离逐渐拉远而无法让所有子弹的输出达到最高。

习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“休息中のハンタ-の依赖”，任务内容为完成集会所G★2任务“闪きへの1ピ-スを求めて”
3	完成集会所G★4任务“溶岩岛で爆ぜる碎光”



炼金风格



特征

●轻弩中少数可使用后撤回避的风格。

●レンキン狩技弹也对应速射。

●在最佳适合距离进行射击可加快炼金槽的积攒。

用法

轻弩在炼金风格下的打法和其余风格差别不大，多多游走在怪物身边，看准时机射击怪物的弱点。“レンキン狩技弹”能保证更快地使用狩技，但制作需要时间，而且轻弩本身就处于能打能辅助的地位，所以多人游玩的时候炼金槽还是留着给队友制造更有利的道具为好，如果自己的炼金槽实在没地方用，则可以制作“レンキンバズ-カ”轰炸怪物。



重弩

类型：射手 | 攻击系统：弹 | 格挡：有



 新狩技 

●射突型裂孔弹

重弩的近战类狩技。利用火药爆炸产生的高压从弩内弹出一根高热的铁枪，对前方的目标进行带切断属性的刺击。

习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“笔头ル–キ–の依赖2”，任务内容为完成集会所G★2任务“二人で特训、成果は山分け”
3	完成集会所G★4任务“骑士と冰海の决斗”

 勇气风格 

特征

●勇气状态之外不能使用蹲射。

●勇气状态下蹲射可装填的子弹数大幅增加，射速会逐渐加快。

●勇气状态长按B键可使出强力冲刺，冲刺中按B键能进行滑铲。

用法

勇气风格的重弩可谓火力和机动性俱全。在进入勇气风格前，只要专心使用纳刀取消攻击“勇气装填”的子弹进行射击，快速积累勇气槽，进入勇气状态后就用超高输出火力的蹲射和能长距离走位的强力冲刺配合，在短时间内打出比以往站桩式打法更高的伤害。勇气重弩有几个小细节，将其处理好的话就能大幅发挥其他风格无法体现出的机动性：勇气装填时，等重弩上喷出火花（角色有打开弹匣的动作）再按X键即可快速完成装填动作；快速回避攻击后，用摇杆+X键可使出回避拔刀，翻滚的同时快速拿出武器；滑铲中按X+A键能直接进入蹲射状态。

 炼金风格 

特征

●不能使用蹲射。

●装填速度比其他风格要快，レンキン狩技弹的可装填数也比其他风格要多。

●射击的侧翻滚后可接炼金。

用法

重弩在炼金风格下因为不能蹲射，所以无法成为队伍的主要输出单位，利用其装弹快、狩技弹装填数多的特点，建议与怪物进行游击战，活用レンキン狩技弹和狩技进行输出，狩技“超级新星（ス–パ–ノヴァ）”可以说是输出首选，另外“绝对回避”能弥补重弩本身机动性差的缺陷。由于レンキン狩技弹的装填数与武器没有关系，所以建议选择辅助性强的重弩战斗。



弓

类型：射手 | 攻击系统：弹 | 格挡：无

 新狩技 

●闪避射法

躲避并向身后进行蓄力射击的攻防一体狩技。躲避时按住蓄力键可暂时不发，直接转入蓄力，等待下次的射击机会。

习得方法

等级	条件
1	完成村上位升格任务“调查队初阵！遗群岭の桃毛兽”或集会所G级升格任务“その腕前、噂通りかしら…？”
2	完成村民任务“休息中のハンタ–の依赖”，任务内容为完成集会所G★2任务“闪きへの1ピ–スを求めて”
3	完成集会所G★4任务“金色超巨星”

 勇气风格 

特征

●通常状态下不能使用后飞扑，只能在勇气状态使用。

●持续纳刀可派生刚蓄力。

●勇气状态追加真刚射和刚连射。

用法

无论是通常状态还是勇气状态都要依靠持续纳刀做文章。通常状态下持续纳刀中按X键派生刚蓄力，刚蓄力射击可累积较多的勇气槽，“持续纳刀→刚蓄力射击→持续纳刀→......”的循环能很快蓄满勇气槽。刚蓄力射击根据弓箭曲射种类不同，射出的箭矢也有区别，基本可以看作是曲射的低空版。勇气状态中刚蓄力得到强化，在刚蓄力射击后按A键可派生真刚射，消耗耐力进行更进一蓄力阶段的刚蓄力射击。勇气状态的普通刚射也得到了强化，在刚射后按A键派生刚连射，可消耗耐力再进行一次刚射，也就是说可以连续进行3次射击。

 炼金风格 

特征

●只能使用曲射，不能使用刚射。

●后飞扑接蓄力要从第一阶段开始蓄。

●拔刀时进行回避后可以接炼金。

用法

作为弓输出主力招式的刚射不能使用，导致普通招式的输出有所下降，因此多人狩猎时与其用不温不火的输出在前线战斗，还不如专心累积炼金槽，尽快使用炼金道具辅助队友，因此狩技也可以装一些偏辅助的，如可以为同伴回复的狩人のオアシス，还有用来给自己保命的绝对回避。另外要注意弓不像其他武器那样有专用的可累积较多炼金槽的招式，只有在最适射击距离下命中怪物才能比较容易累积炼金槽，立回时要注意怪物的距离。



村任务新追加怪物

白速龙王

弱点部位：头　|　**弱点属性：**火　|　**可破坏部位：**头



主要招式

飞扑：高高跳起向面前的猎人扑去。只要离开其正面的位置就不会被打中。

呼叫：呼叫手下的速龙，此时是个进攻的好机会。

噬咬：会跳到猎人侧面后立即使用，先退后一小步再往前面咬去。

吐雪球：使用前有大幅后退的动作，然后对着前方突出一团附带雪人状态和冰属性异常状态的雪球。雪球落到地面上会残留一小段时间，依旧有攻击判定，被命中后会陷入冰属性异常状态。

拘束攻击：威吓后会往侧面跳两下，然后对着前方的目标横向扑去，由于动作很明显，所以有足够的时间回避。

狩猎要点

白速龙王的攻略方法和其他几个速龙几乎一样，而且它本身的招式并没有附带有多大威胁的异常状态，相信能与它一战的猎人在单挑中都能轻松应对。但考虑到白速龙王带有阻碍玩家行动类异常状态，在它和其他大怪同场的任务中建议优先解决。

桃毛兽王



弱点部位：头
弱点属性：火
可破坏部位：前爪、头冠、尾巴

主要招式

爪击：向前方猎人进行爪击，威力较小也不易命中，如果有刚体就不怕被此招造成硬直。

连续爪击：边前进边使用双爪交叉进行攻击，最后的倒地带有地震效果，建议等地震将要消失再靠近攻击。

吐息：正前方的扇形喷射攻击，喷出物通常是臭气，当桃毛兽王食用红、黄、紫的蘑菇后吐息就会变成对应的火焰、麻痹、毒这三种属性。

下压：站立中将身子压向猎人，威力中等，倒地后有地震效果。

飞扑：跳跃后从空中下压的远距离攻击，落地后有地震效果。

突进：与猎人有一定距离时发动，可横向移动躲开。

扔粪：飞行道具攻击，带有臭气效果，但攻击距离不远，建议绕其背后进行闪躲，如果处于其正前方可以选择横向移动或者远离。

放屁：带有攻击判定的臭气攻击。

鼓起肚子：向前方的近距离攻击，鼓起的肚子会弹刀，建议攻击其侧面或背后。

狩猎要点

桃毛兽王的攻击多带有臭气效果，一旦染上臭气就会在较长时间内无法使用包括回复药在内的各种食用道具，所以在出击之前记得备上消臭玉，如果有条件的话还可以发动“细菌研究家”这个技能来应对。桃毛兽王的攻击判定多在前后方，因此侧面位置相对安全，平时可以保持顺时针立回，它攻击后的硬直、每次带地震效果的倒地、又或者是鼓起肚子的时候都是很好的攻击时机。此外，桃毛兽王还十分贪吃，可带上点陷阱肉来使它进入异常状态，降低狩猎的难度。

岩龙



弱点部位：腹部（部位破坏后）
弱点属性：龙、水
可破坏部位：腹（2段）、背、尾

主要招式

突进：速度很慢的突进，往两侧移动即可回避。

甩尾：原地进行两次180度的甩尾攻击，伤害较低，不会打断刚体。

摆尾：一般在突进后使用，不会打断刚体。主要针对从后方接近的猎人，由于使用的时间会比较久，所以可以从侧面发起进攻。

铁山靠：侧着身子撞向前方，翻滚到其后方或侧身后头部的位置就不会被打到。

瓦斯：岩龙攻击位于其身体下方目标的招式，无法进行防御。分为火焰瓦斯、睡眠瓦斯和毒瓦斯，看到它抬起身体的准备动作要马上远离。另外还有一种边移动边放瓦斯的招式，使用前会直起身子抖动几下，同样远离就不会中招。

侧翻：岩龙针对侧面的招式，使用前有很明显的后退动作，攻击判定很大。

火球：针对前方目标的抛物线火球，避开后即可反击。

激光：从口中吐出直线型的激光，不过有时会使用失败。

狩猎要点

岩龙在非战斗状态下会将半个身体埋在土中，只露出背部将自己拟态成岩石，狩猎前需要在相同的岩石中找出它。要给予伤害岩龙才会跳出来，可以利用这一点使用爆弹来开局。

岩龙的招式都大开大合，而且瓦斯的判定只有一次，推荐用武士道或勇气风格战斗，瞬间回避之后总有很多输出的机会。岩龙吼叫动作很长，被吼到会持续到动作结束为止，但其实吼叫判定很短，哪怕中招了也能在它动作收招前肆意进攻，使用“高级耳栓”技能则可以尽情地达到最大输出。

岩龙惟一棘手的地方就是肉质非常硬，大部分的部位都弹刀，用弓箭的贯通箭、弩的贯通弹能大幅降低讨伐难度，当然用炮击打出固定伤害的铳枪也是首选。

TIPS 这次的G级怪物有个别使用了以往亚种的招式。





影蜘蛛

弱点部位： 头、腹（切断）
弱点属性： 雷、火
可破坏部位： 前爪、毒刺（2段）、外套皮

主要招式

爪击：挥舞镰刀般的前爪攻击周围的猎人，攻击力一般，不过速度很快，近身与之战斗时要多走位。
悬挂移动：在双层地形时会悬挂在上层移动，向下方猎人进行爪击，有时还会滴下毒液。
跳跃爪击：跳起扑向中远距离处的猎人的突进爪击，远距离时起跳会有一个摆荡动作，可横向移动提前闪躲。
吐丝：被蜘蛛丝喷中会被封锁行动，需要推动滑杆与连打按键来挣脱，否则就会被影蜘蛛拖到面前发动攻击。此外，吐出的蜘蛛丝还会残留在地上，如果踩中也同样会被束缚住。
吐丝突进：吐丝粘住地面，以卷回蜘蛛丝来进行远距离移动的突进攻击，威力不高，主要用来快速接近猎人。
尾刺攻击：用于攻击处在其身体下方的猎人的招式，看到它立直身体就要注意了，此招带有睡眠异常状态。
铗子攻击：张开嘴角旁的长铗往前方发动攻击，威力高且范围广，还带有毒属性，不过准备动作较长。

狩猎要点

影蜘蛛的动作灵活多变，擅长在双层地形中移动，招式常带有毒、睡眠属性，一不留意就有可能被击至异常状态，因此出战前需要做好措施。毒状态可使用解毒药解除，睡眠状态可用元气ドリンク解除，又或者事先发动猫饭"ネコの不眠术"来预防。集火影蜘蛛的脚部很容易将其击倒在地，接着就可以对它的弱点部位头与腹部进行攻击。在双层地形时建议在上层与之战斗，一来不用在下方担惊受怕，二来将上层的影蜘蛛打到硬直它就会深陷地形并掉落到下层，此时跳下可以追加一波输出。由于影蜘蛛的体型比较适合骑乘，所以推荐的风格为空战，乘骑成功时可以破坏其背部的毒刺。

土砂龙

弱点部位： 前爪、尾
弱点属性： 火、水
可破坏部位： 头、前爪、尾巴

主要招式

头槌：用坚硬的头部叩击地面，同时头上有泥巴的话泥巴也会飞散下来，被泥巴打中会变成泥泞状态，除了翻滚回避外不能做其他任何行动，需要连打按键或用消散剂解除。
甩泥：将身上的泥甩下来攻击猎人，同样附带泥泞状态。甩出来的泥量根据其身上附着的泥巴而定，土砂龙在少泥时使出这招反倒是绝佳的攻击机会。
甩尾：通常为顺时针甩两次，判定都在它的左边，只要往右边回避即可。
侧撞：后退一步以侧面撞击猎人，这招起手速度快，不过距离不算远，可以往它的右侧回避。
突进：直线突进以头部冲撞猎人，结束后的甩尾有攻击判定，建议往它左侧回避。
滚地：当土砂龙身上的泥被打掉后，就会在泥地中借这招重新补充，滚地时带有蹭伤害，无刚体的武器攻击会被打断。

狩猎要点

土砂龙附带泥巴的攻击会让猎人进入泥泞状态，出门前最好带上消散剂，否则只能通过连打按键解除。土砂龙的弱点部位是前爪，集火此处能轻松使它倒地制以造输出机会，由于前爪比较靠里，推荐使用长枪或铳枪这些打点精确的武器。土砂龙招式都不算太重，就算挡了后也能较快地进行追击。可破坏部分有头、前爪和尾巴，其中头部需要打击属性的武器才能破坏，而尾巴需要切断属性武器。土砂龙的头部非常硬，一般攻击打上去都会弹刀，要破头推荐使锤子的蓄力攻击。本作新增的勇气风格可以在持续纳刀下回避土砂龙的常用的突进攻击，方便迅速做出反击，提升狩猎的效率。

TIPS 从OP可知龙识船最中间的那艘才是本体，集会酒场和商船是另外加入的。

冰牙龙

弱点部位： 头
弱点属性： 火
可破坏部位： 牙、翅膀、尾



主要招式

突进：小跑的突进，突进速度非常快，要及时横向回避或防御。

吐息：地上和空中时都会，吐息着地后会留下龙卷，碰到龙卷也会受伤。疲劳时使用这招会失败。

甩尾：类似迅龙的甩尾，附带冰属性异常状态，可以往另一侧回避并反击，断尾后冰属性异常状态消失。

侧撞：近距离时经常使用的招式，发动前会先用小跳调整方向把侧面对着目标，可以往头部正前方移动并反击。

空中扑杀：腾空后扑向目标，整个身体都有攻击判定，横向移动可躲过。

空中翼斩：攻击力和范围比扑杀更大，同样是横向移动回避，或者站在它影子下方。

狩猎要点

冰牙龙以速度见称，并且攻击前经常会跳到猎人的侧面，动作非常不好捕捉，不过它不少招式后都有硬直，如吐息、甩尾、侧撞等，躲过后即可反击，特别是这次新增的勇气风格可以用快速回避，对应起来就更轻松了，另外部分武器在勇气状态中的防御反击招式对冰牙龙的相性也相当好，如太刀的刚·气刃斩Ⅰ、长枪的防御前进、铳枪的快速防御等，对冰牙龙苦手的猎人不妨试试。冰牙龙可以破坏的部位有牙、翅膀、尾巴三处，其中翅膀破坏后，当它做出绕到猎人侧面的跳跃时就会出现硬直，这样可减慢其速度，变相增加了我们攻击的机会，而且当翅膀被破坏时还有倒地硬直，因此推荐优先破坏翅膀；牙可以在其吐息时攻击头部；尾巴平时比较难打到，可以借助乘骑让其倒地再破坏，断尾后它扫尾攻击的范围会变短，同时附带的冰属性异常状态消失。

铠龙

弱点部位： 腹（部位破坏后） | **弱点属性：** 龙、水 | **可破坏部位：** 头、翼、背、腹（2段）、脚、尾

主要招式

突进：和岩龙一样的突进，往突进路线的两侧回避即可。

摆尾：和岩龙一样一般在突进后使用，不会打断刚体。主要针对从后方接近的猎人，断尾后攻击范围有所减小。

甩尾：和岩龙一样的甩尾，不过由于体型差距所以攻击判定和范围更大。

铁山靠：侧着身子撞向前方，由于体型关系，只要翻滚到其后方即可回避，但在有高低差的地形时这招很可能会没有死角，要多注意。

瓦斯：铠龙会使用火焰瓦斯和睡眠瓦斯，若不慎中了睡眠瓦斯后可以试着往铠龙的脚边移动，运气好的话可以被铠龙的转身动作蹭醒。

下压：先飞起来，然后瞬间从空中压下，落地时还带有震地的效果，若贪刀攻击的话基本就要被命中了，所以看到其准备起飞的准备动作时就要立即收刀远离。

侧翻：和岩龙一样的招式，但体型大的铠龙攻击判定更大、翻滚距离也更远，能防御的武器最好老老实实防御，翻滚结束到起身这段时间内是追击的好机会。

激光：铠龙的代表招式，分为直线和扫射型两种，直线型基本很难中，扇形的范围为前方120度，攻击范围非常广，最好用飞扑来躲，或者借助高低差地形。另外有时喷完后还会在腹部放出火焰瓦斯，若在铠龙喷射激光时看到腹部有瓦斯泄漏就不要靠近了。



狩猎要点

作为岩龙的成年体，铠龙的招式和岩龙差不多，但攻击范围大了不少，用武士道风格仍旧能轻松搞定。铠龙的招式中最有威胁的就是激光，这招的攻击力非常高，一旦命中不死也残了。直线型激光非常好躲，近战单位反击前要先观察是否会喷瓦斯，若把背部破坏掉，那么瓦斯都会从背部喷出，就可以无畏反击了。扫射型激光才是重点，在其射激光前要看它头部的朝向，如果头扭向一边的就是扫射型。和岩龙一样，铠龙的肉质也很硬，各部位的伤害吸收非常很低，如要增加伤害一样需要先破坏腹部，然后集中攻击腹部的嫩肉部分。可以先攻击比较容易破坏的脚部，在其倒地后集中精力攻击背部，或者直接用乘骑攻击破背。顺带一提，背部破坏后再乘骑时猎人会骑到铠龙的腹上，成功乘骑攻击即可出现掉落物。

TIPS 岩龙铠龙的幼年形态，所以血量比铠龙少很多，但身上的甲壳却比成年后硬。

角龙

弱点部位：腹（切断、打击）、尾（弹）　**弱点属性**：冰
可破坏部位：角（2段）、背、尾



主要招式

钻地：角龙常用招式之一，钻地后从地底攻击猎人，一般接以下两种攻击。

垂直起上：钻地后的招式，钻到猎人脚下突然钻出进行攻击，可根据它地底移动时扬起的尘土判断起上位置并远离。

冲刺起上：钻地后的招式，从远处钻出朝目标扑去，比较不好判断攻击目标，保持移动回避。

突进：另一个常用招式，直线型的冲撞攻击，速度较快，可横向移动回避。

头突：针对前方近距离目标的招式，相当于突进的短距离版。

摆尾：一般用于突进之后，攻击前来追击的猎人，由于摆尾是先右后左，从其右后侧接近比较容易追击成功。

甩尾：顺时针的两次甩尾，除了远离外，也可以钻到其身体下方看来躲，但要注意脚边有蹭伤判定。

侧撞：针对近距离目标的招式，侧过身子撞向目标，保持角龙左脚附近比较好躲。

挑飞：向前方进行1～2次挑飞攻击，这招攻击范围非常大，往左脚移动会比较安全，但要注意尾巴也有攻击判定。

狩猎要点

角龙最有威胁的招式是突进和钻地，不过只要利用好场地和道具，这两招反而能为我们制造出攻击机会。对付角龙的突进，可以引它去撞特定的柱子，这样它的角就会暂时卡在柱子里拔不出来，任由我们攻击，无论是在砂漠还是旧砂漠柱子都在7区，不过要注意的是如果破坏了角龙的角或柱子被角龙的攻击破坏，这个方法就会失效。角龙钻地后可以趁其在地中时用音爆弹将其炸出地面，这时角龙会陷入和中落穴时一样的硬直状态，而且从硬直恢复过来时角龙会短暂地飞到空中，这时使用闪光玉可将它从空中闪下来，造成倒地硬直，这个Combo可以争取不少的攻击机会，需要注意的是音爆弹对发怒后的角龙无效。角龙可以破坏的部位有角、背和尾巴，角可在它中音爆弹或卡角时攻击；尾巴除了利用卡角时的硬直外，还有倒地硬直也是很好的攻击机会；背部可借助乘骑攻击破坏。

天彗龙

弱点部位：头
弱点属性：火、水、雷、冰
可破坏部位：头、背、前爪、翼爪、尾



主要招式

突进：类似黑蚀龙的突进，有对应短、中距离两种，都是横向回避。

拍击：先用前爪拍向目标，然后用另一边的翼爪砸向目标，两下都很好预判，可用来触发瞬间动作或快速回避。

翼爪突刺：将翼爪变为长矛状刺向中距离的目标，会根据目标的位置决定使用哪只翼爪，发怒后有时会两只翼爪一前一后使出。

翼爪横扫：将翼爪张开从身体的一侧往前方横扫，攻击范围相当大，不过判定只有一下，利用瞬间动作或快速回避都很好躲。

翼爪拍击：发怒后的常用招式，用前爪拍完后再用同一边的翼爪拍向目标，第二下的范围很大。

空中爪击：先做出一个威吓的动作，然后朝目标跑去，差不多近身的时候跃起用翼爪从上往下攻击目标。

龙气弹散射：针对远距离的飞行道具，用翅膀将龙气弹呈扇形射出，横向范围很大，往天彗龙的方向躲反而比较安全。

龙气弹炸裂：针对近身目标的龙气弹，分为两种，一种是直立其身子朝身子正下方放出龙气弹，另一种是发射后还会顺势后跳。

喷射突进：针对远距离目标的招式，后撤后点燃翼爪向前方进行高速的直线喷射突进，注意有时后会马上180度回头突进第二次。

回身攻击：针对背后目标的招式，猛然转身将翼爪插向地面，招式前有一个回头的动作，看到这个动作就可以准备回避或防御了。

彗星坠落：天彗龙的大招，飞到空中盘旋半周后落到场地中，攻击力和范围非常大，防御力不高的猎人有可能会满血被秒。由于它飞行速度很快，调整镜头反而不好捕捉，推荐通过小地图上的圆点（打了染色玉后）来预判，看到圆点迅速接近场地时就飞扑。

狩猎要点

本作的封面怪物，擅长将翼爪变形为各种形态攻击目标，狩猎时要时刻留它翼爪的动向，根据翼爪的形状来判断它的招式，然后做出合适的应对，同时还要注意翼爪类的招式不少都带龙属性异常状态，中了的话会使武器的属性失效，需要用ウチケシの实来解除。身为古龙种的天彗龙虽然不吃陷阱类道具，不过闪光玉对其有不错的效果，不仅效果时间长，效果中也不会使用太有威胁的招式，可以多多活用来制造攻击机会。可破坏部位有头、背、前爪、翼爪、尾五处，除了平时比较难打到的翼爪外，其他的都很好破，翼爪可在其倒地时再打。另外天彗龙有时会出现喷不出气的情况，此时攻击它胸口的气囊，打出硬直可令其倒地，并且还会出现掉落物。

NieR:Automata
ニーアオートマタ

原本我觉得《尼尔 自动人形》的主线故事已经相当催泪，没想到等我把支线任务都做完之后才发现，支线中的刀片同样不少，配合主线食用味道简直更佳 =L=。另外如果玩家们有玩过初代《尼尔》的话，那么支线中几个艾米尔的任务就更是不得不做啦！当听到熟悉的旋律响起时，估计各位都会情不自禁哭得像只 200 斤重的狗子吧……

PS4		
尼尔 自动人形		Square Enix
NieR:Automata/ニーア オートマタ		动作角色扮演 日版
2017年2月23日	本地1人	无对应周边
售价为8424日元		

文 八重樱 美编 Juxi

对应游戏版本 ：1.05
全支线完成时间 ：15 小时

支线任务补完



《尼尔 自动人形》一共有 60 个支线任务，这其中有些任务是角色共通的，有些则是特定角色限定。支线任务给的奖励都相当不错，玩家们在走流程时就可以顺便做一些。有遗漏也没有关系，三周目通关后就可以选择章节，并且章节名称旁有标注当前任务的完成情况。

总得来说，一周目和二周目的绝大多数支线任务都可以在【开启传送点之后～水没都市登上飞行器前】这段时间内完成。水没都市是个分界点，如果还有未完成的任务就登上飞行器的话，该任务就算是被废弃了，需要从头再做。

另外还需要注意的是，有些任务并不是领取了报酬就算完成的，还会有后续，具体情况可以在菜单的“クエスト”中查看到。只要完成 48 个任务，就可以解锁奖杯“必杀仕事人形”。

A 路线（一周目）

任务名	受理地点	达成条件	报酬
武器屋の依赖	レジスタンスキャンプ	在反抗军营地接到的任务。前往废墟都市指定地点收集 4 个“复杂な机械”。	■兽皮 ×5 ■锖びた块 ×5 ■水晶 ×5 ■ 5000G ■ 50EXP
道具屋の依赖	レジスタンスキャンプ	在反抗军营地接到的任务。前往废墟都市收集“坏わたれゼンマイ”、“小さな齿车”、“坏れた回路”这三种素材各一个。这三种素材都可以在前往工场废墟 2B 的自爆地回收武器时顺便从一旁的义体上捡到。	■アンバ-×2 ■歪んだ针金 ×3 ■回复药：中 ×2 ■ 3000G ■ 50EXP
通信环境の改善	バンカ-	从司令官处接到的任务。将“锖びたボルト”、“小さな齿车”、“坏れたゼンマイ”交给反抗军营地的アネモネ。	■回复药：中 ×3 ■单纯な机械 ×5 ■ 3000G ■ 320EXP
11B の形见	バンカ-	在格纳库接到的任务。前往初章时与 9S 相遇的地点，在岩石旁会看到 11B 的义体。回收入手“11B の脱走计画”。返回宇宙基地，将武器交还给 16D ,入手“ヨルハ制式钢刀”。之后会出现选项是否要告诉 16D 真相。	■ヨルハ制式钢刀 ■射击ダメ-ジ轻减：大 ■物理ダメ-ジ轻减：大 ■チップ：物理ダメ-ジ轻减 +6 ■ 5000G ■ 200EXP
サルトルの忧郁	パスカルの村	和サルトル对话后，来到下一层找化妆したロボ交谈入手“サルトルの手纸”；前往游园地废墟入手“きれいなガラス”；前往沙漠入手“机械の化石”，将这三件东西交给サルトル。再与三个迷妹交谈，返回村子，入手“サルトルの置手纸”。	■兽皮 ×5 ■回复药：中 ×2 ■チップ：取得经验值 UP+3 ■ 5000G ■ 500EXP
迷子の妹	パスカルの村	接到任务后前往沙漠地带，会收到村长的通信。之后前往指定区域找到妹妹，带她前往沙漠入口。中途需要战斗三次。护送成功后可入手粉色蝴蝶结，之后返回パスカルの村，再和姐姐对话，入手剩余道具。	■水色リボン ■ 5000G ■ 750EXP

任务名	受理地点	达成条件	报酬
流浪のカップル	パスカルの村	在村子的地面角落里会发现一对安卓，和他们对话后前往工场废墟入手"精巧な机械"，再交还给他们。之后开启水没都市的区域后，在区域内会见到他们，给5万块钱渡海。此时不要推主线，先离开水没都市再返回，再度和这对CP中的男人对话，前往游园地废墟交付"形状记忆合金"，消除记忆完成委托。	■モルダバイト ×4 ■チップ：オ・バ・クロック +3 ■回复药：全 ×1 ■黑真珠 ×4 ■10000G ■750EXP ■ポッド・プログラム：A080：ウェーブ
天才发明家	游园地废墟与パスカル的村之间	一个给钱换道具的任务，先给他8万块，之后他会问是否要一次性投资10万，同意的话就可以使用"天才发明家の店"了。	-
ジャッカスの研究	砂漠地带	一共需要战斗四次，分别是：1个敌人、3个敌人、30秒内胜利、30秒内不受伤胜利。每次入手的奖励都是相同的。之后收到来自ジャッカス的电子邮件，再到沙漠的营地和她对话，入手"电子ドラッグ"。	■回复药：中 ×1 ■1000G ■100EXP
管理担当者の依頼	レジスタンスキャンプ	在反抗军营地里面二层的NPC处接到任务。前往游园地废墟，入手"錆びたオルゴール"（在左侧的门内）。之后返回NPC处，就可以前往他身后的仓库了。	■木の実 ×5 ■回复药：中 ×2 ■动物の饵 ×5 ■チップ：连续ダメージ防止 +3 ■3000G ■250EXP
仓库番	レジスタンスキャンプ	和仓库前的NPC交谈，玩一个推箱子的小游戏。注意箱子只能往前方推，先把最左边那个箱子推到底，再把右侧的箱子推出一个格，就能开宝箱了。	■錆びた块 ×5 ■スキル回复速度 UP：大 ■回复药：中 ■チップ：回避行动距离 UP+3 ■3000G ■350EXP
失踪したレジスタンス	レジスタンスキャンプ	在营地的救治处接到任务后，先去营地的仓库，在左侧的钢筋柱上可调查到一组数字。之后前往沙漠地带的目的地，解决掉一名敌人后从尸体处入手"男の日记"、"メモリーチップ"。回去反抗军营地交任务。过段时间再和救治处的NPC交谈。	■チップ：HP 最大值 UP+3 ■真珠 ×3 ■回复药：中 ×2 ■パイライト ×5 ■5000G ■1200EXP
写真	レジスタンスキャンプ	去往沙漠地带（这处照相点在绿洲中，绿洲被风沙包围，先走到风沙处然后往右走，看到棕榈树时就可以穿过风沙来到绿洲了）、游园地废墟、森林地带三处找到照片对应的地点。	■パトライト ×3 ■高速走行：大 ×1 ■チップ：チャージアタック +3 ■回复药：中 ×1 ■アンバー ×2 ■5000G ■500EXP
机密情报の夺还	废墟都市	在废墟都市某个屋顶的小房内接到任务，前往3个目的地消灭敌人入手"机密情报のチップ"，返回NPC处将道具交给他。之后前往マンモス团地时就能看到该NPC的特殊剧情。再过一段时间会收到"搜索命令の解除"的电子邮件，该任务就算完成了。	■凹んだ金属板 ×4 ■つぶれたナット ×3 ■お金ドロップ UP：大 ■回复药：大 ■回复速度 UP：大 ■5000G ■800EXP ■A140：グラビティ
ロボ道场白带	废墟都市	在废墟都市的一个屋顶的水塔旁，走过去先与对手交战，之后接到这个任务。胜利后给它一个"歪んだ针金"就可以。	■回复药：小 ■物理攻击力 UP：大 ■小さな歯车 ×3 ■チップ：近接武器攻击力 UP ■3000G ■600EXP
ロボ道场茶带	废墟都市	完成上一个任务后出现，继续和该NPC交手，胜利后给它"形状记忆合金"、"坏れた回路"。	■切れたケーブル ×3 ■チップ：物理ダメージ轻减 +1 ■回复药：中 ■3000G ■1150EXP
ロボ道场黑带	废墟都市	完成上一个任务后出现，继续和该NPC交手，胜利后给它"银矿"、"新品のネジ"、"坏れたバッテリー"。	■チップ：射击攻击力 UP+2 ■坏れたバッテリー ×3 ■チップ：射击攻击力 UP：大 ×1 ■回复药：大 ×1 ■5000G ■1280EXP
ロボ道场红白带	废墟都市	完成上一个任务后出现，继续和该NPC交手，胜利后给它"金矿"、"溶加材"、"大きなバッテリー"、"绮丽なケーブル"。	■磨り减ったネジ ×3 ■回复药：大 ■チップ：射击ダメージ轻减 +3 ■射击ダメージ：轻减：大 ■5000G ■1500EXP

任务名	受理地点	达成条件	报酬
ロボ道场红带	废墟都市	完成上一个任务后出现。继续和该NPC交手两次。	■形状记忆合金 ×5 ■强化パーツ：小 ■10000G ■2000EXP
巨大ロボの调查	废墟都市	在地下空洞打完亚当和夏娃之后，前往废墟都市：工场废墟附近，正对面有个巨大的机械生命体，站在它面前的石台上会出现此任务。入手"新品のネジ"后调查头部即可。	■3000G ■500EXP ■アーカイブ：エンゲルス 110-B 记录 0005
续·巨大ロボの调查	废墟都市	完成上个任务后出现。需入手"新品のネジ ×4"、"大きな齿车"，再调查头部。随着剧情推进反复调查数次即可。	■5000EXP ■750EXP ■アーカイブ：エンゲルス 110-B 记录 0010 ■チップ：クールダウン高速化 +6 ■チップ：HP 最大值 UP+6 ■アーカイブ：エンゲルス 110-B 记录 0020
スピードスター	废墟都市	在废墟都市的巨大机械生命体旁的断桥上，可以找到一个浮空的机器人。和它对话后就需要比赛三次。第一次无难点，第二次开始后就直奔终点，第三次走左转路线，最好装备上"回避距离 UP"和"移动速度 UP"这两个芯片。	■凹んだ金属板 ×4 ■錆びたボルト ×3 ■チップ：移动速度 UP+3 ■新品のボルト ×1 ■高速走行：大 ×3 ■10000G ■750EXP
通信环境の调查	前往森の国的途中	接到地勤的任务，解决掉地下空洞存档点周围的敌人即可。	■320EXP
パレード防卫	废墟都市	在前往游园地的下水道附近可接到的任务，护送游园地的机械生命体前往安全地点。推荐角色等级在LV40以上。护卫成功后切换一下场景，再返回接任务的地方和机械生命体交谈。	■凹んだ金属板 ×4 ■耐冲击：大 ×1 ■凹んだソケット ×3 ■チップ：再起动 +3 ■回复药：大 ×1 ■10000G ■750EXP
スタンプ集め	游园地废墟门口	击败废墟都市的超大型兵器后可接到的任务。根据地图标注找到全部10个印章。基本都是和NPC对话以及地面上捡到的，只有歌剧院地下的那个需要先解决掉一批杂兵后才能入手。	■坏れた回路 ×5 ■チップ：クールダウン高速化 +3 ■贵金属のピアス ■回复药：大 ×1 ■5000G ■1150EXP
里切りのヨルハ	电子邮件	完成地下空洞的剧情后会收到电子邮件要求追讨逃兵。逃兵会随机出现在地图上三个目的地中的一个，第一次遇到的是22B和64B，打一半她们会逃跑，之后前往另外两个地点找她们。消灭之后还需要迎战8B。胜利后返回反抗军营地和アネモネ对话。	■10000G ■400EXP ■四〇式战术枪
亲子喧哗	パスカルの村前往废墟都市的小路上	完成地下空洞的剧情后，可以接到这个任务。传送到废墟都市：中央，护送小机械生命体返回村子。	■坏れたバッテリー ×3 ■回复药：中 ■チップ：击破 HP 回复 +3 ■耐冲击：大 ■10000G ■750EXP
转送末端の故障	电子邮件	在废墟都市可接到地勤的通知，查看电子邮件后前往废墟都市：中央，消灭存档点附近的敌人，再重新调查存档点。对话后从邮件中领取报酬。	■回复药：中 ×2 ■单纯な机械 ×3 ■3000G ■600EXP
谷の主	森の国	任务在地图的右下方，顺着溪流来到尽头和机械生命体对话。推开箱子后走到尽头消灭一个LV50的巨大机械生命体后回到入口交任务。之后可以乘坐任务区域内的电梯返回森の国外面。	■绮丽なナット ×6 ■チップ：リベンジ +3 ■形状记忆合金 ×4 ■チップ：濒死时攻击力 UP+3 ■チップ：挑发强 +3 ■5000G ■1500EXP
动物の看护	森の国	这个任务在地图左侧，首先过去与热爱小动物的机械生命体达成和解，然后就可以接到此任务了。返回商业设施，在地面可以捡到"医学书"，交给机械生命体即可。	■兽皮 ×5 ■高级な匂い袋 ■3000G ■600EXP
动物の绳张り	森の国	完成上一个任务后可以接到本任务。前往指定地点消灭敌人即可。	■动物の饵 ×5 ■チップ：オートHP 回复 +5 ■回复药：全 ×1 ■10000G ■1750EXP

TIPS 个体数据比较容易遗漏的几个敌人有：黄金的机械生命体；3周目时游园地的丧尸型机械生命体、入口广场中央的兔子；三周目时废墟都市和水没都市会出现的特殊球体连接型；艾米尔的两种形态。做支线任务时也会遇到一些非主线必定遇到的敌人，比如去沙漠地带寻找"月之泪"时就会遇到一些。看到敌人就尽可能地全部消灭掉吧。

任务名	受理地点	达成条件	报酬
贈り物	电子邮件	为地勤 6O 献上稀少的花的数据。前往目的地即可达成任务。从存档点的邮箱领取报酬。	■アンバ - ×4 ■ポッド·プログラム：A130：ボム ■四 O 式战术刀 ■ 5000G ■ 800EXP
お城の宝探し	森の国	完成森の国剧情后出现的任务。从パスカルの村方向前往城堡的后门，和门口的 NPC 对话后需要寻找 3 个"机械生命体の部品"。 这 3 个部件分别位于：图书馆三层崩塌的一角、正宗所在房间的楼下、正宗所在房间正对面跳过去，走到头。具体位置可参考后面的图片说明。 入手全部部件之后，从图书馆有上下爬梯的这一层下去，继续往下走会看到一扇敞开的门。走到尽头开门来到墓地，消灭守卫后到石碑处入手"森の国の王への手紙"。返回 NPC 处领取报酬。	■モルダバイト ×2 ■巨大な卵 ×3 ■回复药：大 ■ 10000G ■ 1280EXP
エミ - ル の追忆	废墟都市	完成森の国剧情之后，先到废墟都市找艾米尔（一般在沙漠入口附近活动），对话后前往商业设施，调查右上方地面上的白花，就会接到这个任务。"月之泪"一共有 4 处，分别位于森林地带、游园地废墟、沙漠地带和水没都市，除沙漠地带之外，其余三朵根据地图标注去找即可。沙漠地带不能直接从地面过去，要从一个山洞钻进去，山洞的位置参考后面的图注。 从山洞往下走，就可以一直来到外侧的峭壁上，这样就能跨过石壁抵达"月之泪"的所在地了。全部找到之后，从艾米尔处入手"エレベ - タ - の鍵"。注意，如果要在一周目就完成这个支线的话，进入水没都市之后先不要做主线，直接去找花，然后马上前往购物设施开电梯。如果做了主线的话，就只能二周目地面坍塌之后再前往水没都市重新做这个任务了。入手"月の花饰り"后这个任务就算完成了。 接下来，玩家在大地图上找到艾米尔，使用一次它的道具商店，然后前往艾米尔的家，艾米尔的家需要从塌陷地的一处浮空下水道管进入，具体位置请参考后面的图示。走到最底层来到艾米尔的家，开启中间带锁的宝箱，入手"エミ - ルの被り物"，往外走会触发剧情。之后挑战 LV99 的 BOSS 艾米尔。	■月の泪の花饰り ■ 1550EXP
キャンプの发展	レジスタンスキャンプ	完成森の国剧情之后，从反抗军营地的アネモネ处接到任务。前往森の国打倒指定敌人即可。返回アネモネ处领取报酬。	■汚れた本 ×5 ■天然ゴム ×5 ■チップ：ダウン攻击力 UP+3 ■回复药：中 ■お金ドロップ UP：大 ■ 5000G ■ 320EXP
料理研究家	森の国	完成上一个任务后前往上一个任务的地点，会出现新的道具屋。和NPC对话受理此任务，交给他鹿和野猪的肉。	■射击ダメ - ジ轻减：大 ×2 ■物理ダメ - ジ轻减：大 ×2 ■回复药：大 ×2 ■物理攻击力 UP：大 ×2、 ■射击攻击力 UP：大 ×2 ■ 5000G ■ 600EXP
アネモネの过去	レジスタンスキャンプ	完成任务"キャンプの发展"后自动受理。前往工场废墟：入口，到指定地点入手情报。全部入手后返回反抗军营地和アネモネ对话。	■单纯な机械 ×5 ■强化パ - ツ：小 ×1 ■ 10000G ■ 430EXP
砂の遗产	沙漠地带	这个任务要等到水没都市剧情后入手 POD 的搜索技能才能在沙漠中接到。要求玩家寻找汚れた假面、古びた杖、掟の书かれた石版、少女の石像这四件遗产。找到前三件后先去和NPC对话，依次入手相应的报酬。最后前往"少女の石像"所在地，捡到物品后有场战斗。四件遗产的具体位置请参考后面的图注。	■何かの技术书 ×1 ■アンバ - ×1 ■分厚い辞典 ×4 ■ 25000G ■ 1050EXP ■王位篡夺者の枪
エミ - ルの决意	商业设施	完成任务"エミ - ルの追忆"并收集到全部武器且将武器等级全部提升至 LV4 之后，前往商业设施和艾米尔交谈可接到这个任务。之后前往沙漠地带挑战 LV99 的 BOSS 艾米尔。 这个形态的艾米尔和 A2 打的第一个 BOSS 很像，一共由 9 颗头组成。单颗头的 HP 为零后就会架起防御罩，此时再去攻击其他头即可。本场战斗难度极高，如果只是为了看剧情的话，建议还是选 EASY 难度开自动去打吧……全部 9 颗头的 HP 均为零后艾米尔就会开始说话，说完话倒计时准备自爆。此时给予少量伤害就可停止其自爆，如令其自爆则获得 Y 结局。	-

B 路线（二周目）

任务名	受理地点	达成条件	报酬
记忆丧失	废墟都市	在废墟都市：工场废墟附近的高层的 3 楼角落接到任务，入侵旁边的 POD 后，返回反抗军营地，前往里侧和站在二层的红披风女子交谈。与沙漠地带帐篷处的道具屋对话，再去寻找ジャッカス。对话后，返回高层找任务 NPC 交谈，再度入侵旁边的 POD。	■なめし剤 ×5 ■物理攻击力 UP：大 ×1 ■チップ：攻击 HP 回复 +3 ■射击攻击力 UP：大 ×1 ■ 5000G ■ 1300EXP ■ポッド·プログラム：A090：ワイヤ -
デ - タ解析の鬼	バンカ -	在司令部找 21O 接任务。前往工场废墟熔炉区域的指定地点，调查装置完成任务。从邮箱领取报酬。	■回复药：中 ×2 ■何かの技术书 ×3 ■ 3000G ■ 1150EXP
デ - タ解析の鬼 贰	电子邮件	完成上一个任务后会接到本任务的电子邮件。前往沙漠地带：マンモス团地，收集"坏れたおもちゃ"、"汚れた家计簿"、"小さな靴"即可。从邮件中收取报酬。	■ポッド·プログラム：A110：スロ - ■黑真珠 ×4 ■四 O 式斩机刀 ■ 5000G ■ 1430EXP
引きこもるロボ	パスカルの村	入侵被电子锁锁住的门，救出里面的小机器人。	■射击攻击力 UP：小 ×1 ■机械生命体の腕 ×2 ■チップ：回避行动距离 UP+3 ■回复药：小 ×1 ■ 3000G ■ 1300EXP
また引きこもるロボ	パスカルの村	完成上一个任务后可以接到本任务。同样是打开电子锁。	■回复药：中 ×1 ■射击攻击力 UP：大 ×1 ■机械生命体の脚 ×2 ■チップ：耐冲击制御 +3 ■ 5000G ■ 1650EXP
やっぱり引きこもるロボ	パスカルの村	完成上一个任务后可以接到本任务。同样是打开电子锁。	■スキル回复速度 UP：大 ×1 ■チップ：ダメ - ジ吸收 +3 ■回复药：大 ×1 ■机械生命体の头 ×2 ■机械生命体の胴体 ×2 ■ 10000G ■ 2000EXP
旧世界の情报	パスカルの村	从パスカル处领到的任务。在菜单的"DATA"目录下有"ア - カイブ"选项，其中有"旧世界の情报"这个分支，里面的情报大多都是开宝箱获得，或是剧情中获得的。每个情报可以从パスカル那里交换到 1000G。一直上交到"废墟都市：核兵器制造マニュアル"这个文件为止。 该文件需要从废墟都市：中央传送出来之后，左拐会在不远处看到一栋高层废墟，上面攀爬着树枝。踩着树枝进入建筑内，就会看到一个上锁的宝箱。这份情报可以选择交给パスカル或是司令官，两者的报酬是不同的。	【パスカル】 ■回复药：大 ×1 ■绮丽なナット ×3 ■チップ：回复ドロップ +6 ■回复速度 UP：大 ×1 ■ 3000G ■ 1300EXP 【司令官】 ■回复药：大 ×1 ■メテオライト ×1 ■チップ：スタン +6 ■ 5000G
ヒネクレモノ	パスカルの村	接到任务后入侵変わり者ロボ的系统，成功后即可。	■チップ：リモ - ト操作强化 +6 ■机械生命体の脚 ×2 ■机械生命体の头 ×2 ■机械生命体の胴体 ×2 ■机械生命体の腕 ×2 ■机械生命体のコア ×1 ■ 10000G ■ 1300EXP
ゲ - ムクリエイタ - ロボ Lv1	游园地废墟	在歌剧院地下接到的任务。到指定地点消灭 1 个敌人入手"3 色ケ - ブル"，交还给任务 NPC。之后可以玩小游戏，寻找其中的 BUG，BUG 场所是画面左侧的墙壁。	■錆びた块 ×5 ■小さな齿车 ×3 ■射击攻击力 UP：大 ×1 ■物理攻击力 UP：大 ×1 ■回复药：中 ×1 ■ 5000G ■ 1150EXP

游技术 NOW PLAYING 研究中心

任务名	受理地点	达成条件	报酬
ゲ - ムクリエイタ - クリエイタ - ロボ Lv2	游园地废墟	完成上一个任务后出现的新任务。前往工场废墟熔炉的集装箱区域，入手“4 色ケ - ブル”，返回 NPC 处继续挑战小游戏，BUG 在画面上方区域。	■切れたケ - ブル ×3 ■回复药：大 ×1 ■绮丽なケ - ブル ×3 ■チタン合金 ×3 ■物理ダメ - ジ轻减：大 ×1 ■射击ダメ - ジ轻减：大 ×1 ■ 10000G ■ 1430EXP
ゲ - ムクリエイタ - クリエイタ - ロボ Lv3	游园地废墟	完成上一个任务后出现的新任务。前往砂漠地带，入手“5 色ケ - ブル”，返回 NPC 处继续挑战小游戏，持续打倒敌人就会出现 BUG。	■チップ：炎上 +4 ■チップ：リモ - ト操作强化 +4 ■锖びたボルト ×3 ■新品のボルト ×3 ■チップ：スタン +4 ■チップ：回复ドロップ +4 ■形状记忆合金 ×3 ■ 10000G ■ 1900EXP

C 路线（三周目）

任务名	受理地点	达成条件	报酬
デボルのお愿い	レジスタンスキャンプ	和デボル交谈接到的任务，将指定素材交给她。	■キノコ ×5 ■绮丽な水 ×5 ■物理ダメ - ジ轻减：大 ■回复药：大 ×1 ■射击ダメ - ジ轻减：大 ■ 3000G ■ 1670EXP
ポボルの用事	レジスタンスキャンプ	完成上一个任务后，从旁边的ポボル处接到此任务。同样是收集素材，需前往沙漠。收集到全部 5 朵沙漠玫瑰后返回营地，先和デボル交谈，再与アネモネ对话。	■金矿 ×2 ■メテオライト ×2 ■陨石の欠片 ×2 ■回复药：全 ×1 ■ 5000G ■ 2000EXP
デボル、ポボルの杂用	レジスタンスキャンプ	完成上一个任务后，从デボル处领取的任务。交给她们“树液 ×5”。	■ポボルの酒 ■黑真珠 ×2 ■染料 ×3 ■ 10000G ■ 2050EXP

任务名	受理地点	达成条件	报酬
仓库番 2	レジスタンスキャンプ	一周目时在营地做过的推箱子游戏的进化版。	■精巧な机械 ×5 ■回复药：中 ×1 ■チップ：ドロップ率 UP+3 ■ 5000G ■ 1600EXP
仓库番 3	レジスタンスキャンプ	完成上一个任务后出现。接到任务后传送到沙漠地带的帐篷处和ジャッカス对话，然后传送到废墟都市：中央，到屋顶推箱子救人。找到 NPC 后还要带他离开才算成功。	■复杂な机械 ×3 ■机械油 ×3 ■ 10000G ■ 1900EXP ■ア - カイブ：ジャッカス先生の爆弹レシピ ■ポッド-プログラム：A120：リペア
同胞达の行方	レジスタンスキャンプ	营地存档点前的 NPC 处领取到的任务。前往三处地点调查地面上的尸体，再去往沙漠地带，需要打倒两台战车。之后再次调查尸体，返回反抗军营地交任务。最后前往商业设施，乘坐电梯下到地下花园（需完成“エミ - ルの追忆”这个任务），可以看到特殊剧情。	■メテオライト ×2 ■回复药：全 ×1 ■复杂な机械 ×2 ■チップ：HP 最大值 UP+6 ■ 10000G ■ 1800EXP
悪いロボ退治	パスカルの村	A2 抵达パスカルの村后可从村长处接到任务。下到村子的地面上消灭敌人即可。	■回复药：中 ×2 ■形状记忆合金 ×3 ■顽丈なソケット ×3 ■ 3000G ■ 1600EXP
おねえチャンあそんデ - ！	パスカルの村	完成上一个任务后往右走就会自动接到。和村子里的道具屋对话，传送去游园地废墟，捡到“游具の材料 ×5”。返回村子和道具屋交谈，为孩子们修一座滑梯。之后沿着滑梯走到顶端，再和孩子们交谈。	■银矿 ×5 ■植物の种 ×5 ■ 3000G ■ 2000EXP
记忆素子	パスカルの村	完成上一个任务后和村长交谈受理。前往工场废墟，熔炉的集装箱区域，消灭全部敌人后入手“记忆素子”，将其交给村长。	■メテオライト ×1 ■回复药：全 ×1 ■染料 ×3 ■モルダバイト ×2 ■ 10000G ■ 2000EXP
情报收集部队	森林地带	在图书馆顶层找到 4S，给他提供个体情报。“DATA”菜单下“个体デ - タ”完成率达到 95% 就可以完成本任务。	■大きなバッテリ -×2 ■绮丽なケ - ブル ×2 ■顽丈なソケット ×2 ■绮丽なナット ×2 ■新品のボルト ×2 ■ 7000G

支线任务图注说明

任务：お城の宝探し



▲图书馆三层崩塌的一角



▲正宗所在房间的楼下


▲正宗所在房间正对面跳过去，走到头


▲通往墓地的爬梯

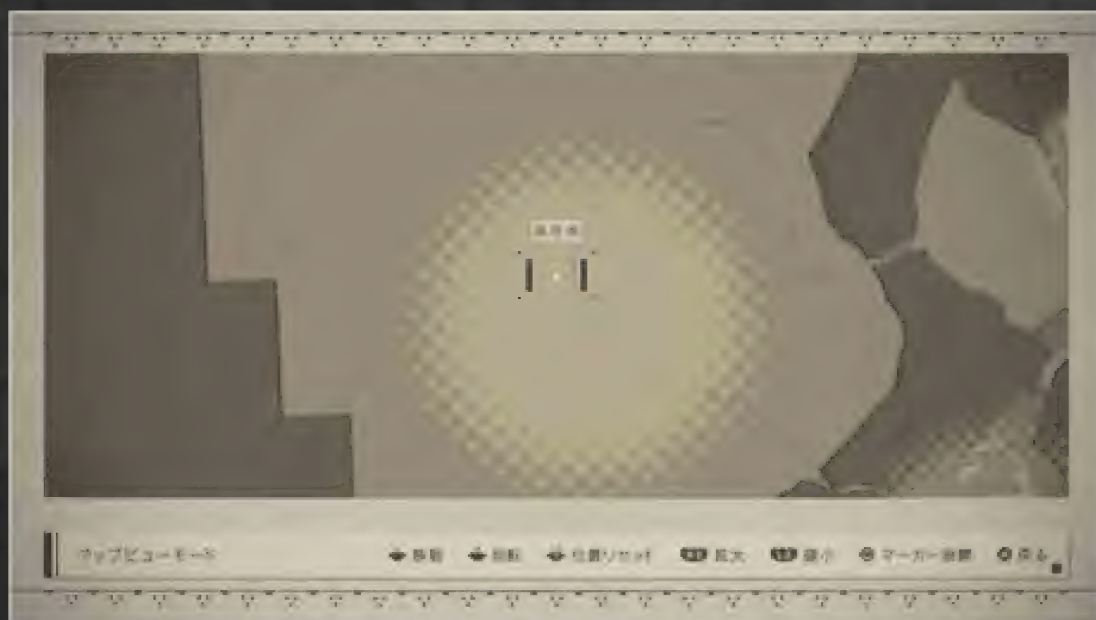
任务：エミ-ルの追忆

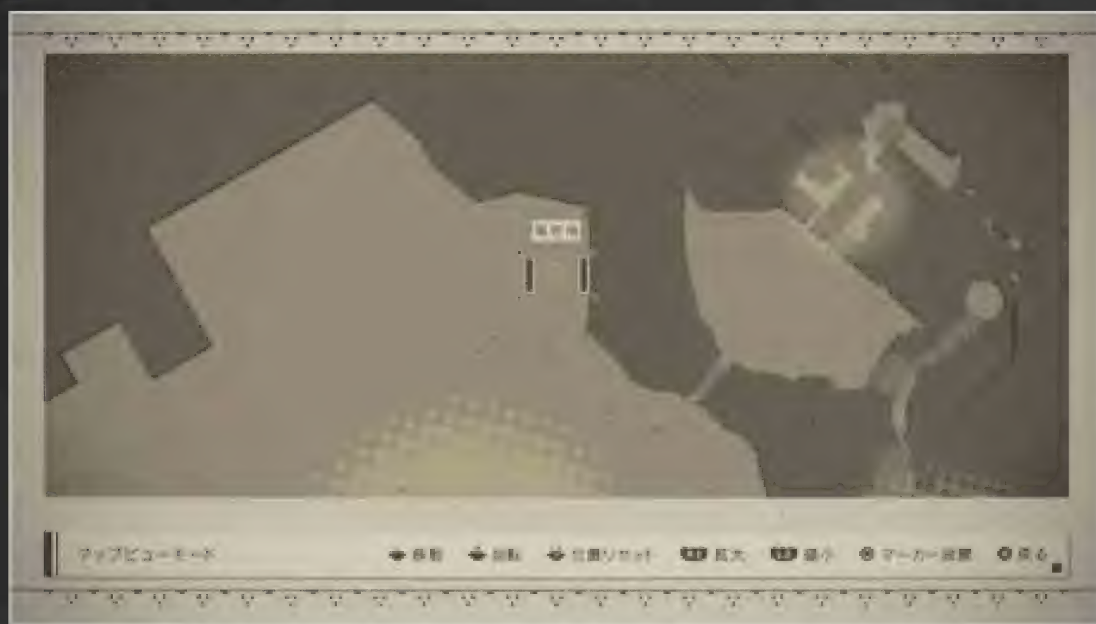

▲沙漠地带通往“月之泪”所在地的山洞入口

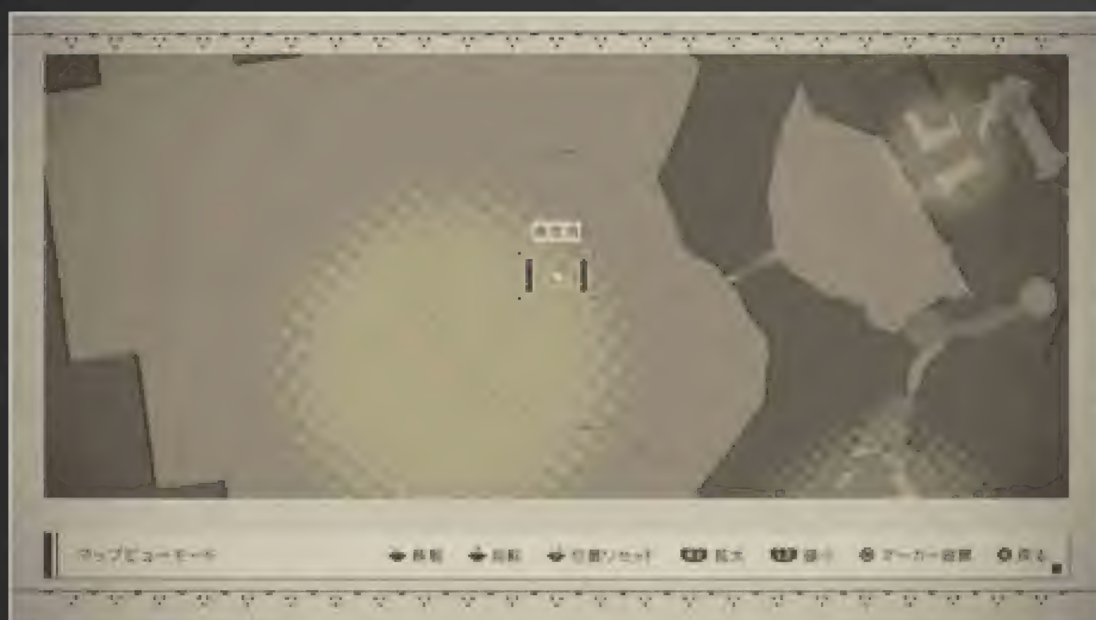

▲前往艾米尔的家的下水道管


▲前往艾米尔的家的下水道管（地图所在位置）

任务：砂の遗产


▲古びた杖


▲汚れた假面


▲掟の书かれた石版


▲少女の石像

支线剧情

黄金机械生命体

地表崩坏之后，在废墟都市靠近沙漠的街道上会出现两大一小三个黄金机械生命体。小机器人的HP非常高，建议用9S的入侵技能消灭。胜利后可入手"机械生命体のコア"。

这之后，在水没都市会出现黄金色的妹ロボ和彼ロボ。打倒它们，再前往沙漠地带通往マンモス团地的方向，会看到妹ロボ和战车ロボ。

将上述敌人全部消灭之后，再次前往水没都市。这次会遭遇息子ロボ和部下ロボ。打倒小机器人之后会听到特殊对话。

贤者机器人

这段剧情是B路线限定，且并非支线任务。

如图所示的三个地方，有三个贤者机器人。直接和它们对话是没反应的，让9S去入侵它们的系统，可听到内心的独白。全部三只均入侵成功后，贤者机器人会选择自杀，在它跳崖的地方可以捡到芯片"リモ-ト操作强化+6"。



致歉的机械生命体

细心的玩家也许有发现，在沙漠地带西南侧、水没都市巨大高层建筑的背后、森林地带瀑布的里侧，有三扇被锁住的门，门口还有个机械生命体。与其对话，它就会不停地道歉，最终自爆。

这三处都是暂时无法开启的，有推测是制作组时间不够没有做完，所以在门口放了致歉的小机器人；也有玩家推测会是之后的DLC内容。希望这个美好的想法能早日成真吧。


■沙漠地带西南侧


■水没都市巨大高层建筑的背后


■森林地带瀑布的里侧

2B的遗言

进入C路线以后，等到剧情推进到可以控制9S和A2时，就可以操作9S前往水没都市2B迫降的地方。调查2B乘坐的飞行器，可以聆听到2B的遗言。

如果用A2来的话是读不出这段信息的。



海拉尔漫游指南

文 纱迦 美编 NINA

欢迎来到海拉尔大陆！这是一片神奇的大陆，在千百年的岁月中，它历经无数次的变迁。如今在《荒野之息》中，它终于以最完整、最壮观、最瑰丽的姿态与世人见面。相信来到这个世界的勇者们早已战胜了魔王，但在这片神奇的大陆上还有太多值得探索的东西。我们的海拉尔漫游指南，将会以日英双语的方式，带你探求七大必游景点、八大必玩项目以及各种神兵利器。

七大必游景点

在海拉尔大陆上有太多值得一看的地方，想必各位勇者在冒险时也领略了不少风土人情。不过由于这个世界实在太大，而大家的时间又有限，这里我们就为大家精选了七大必游景点，保证让各位去过之后有不虚此行的感受！

斗技场遗迹 / 属性武器收集

众所周知，武器可以附带火、冰、雷三种属性，这些属性武器各有作用，不仅仅是战斗，爬雪山时背把火武器可以抗寒，爬火山时背把冰武器可以降温。遇到大冰块时，在地上放一堆火武器可以加速其融解。而且更重要的是，属性武器往往都非常好看！在挑战 120 个祠的时候你或许可以收集一堆属性武器，但如果背包装不下或是损坏的话，还能在哪里找回这些属性武器呢？斗技场可以满足你的要求。

斗技场的位置在回生の祠（Shrine of Resurrection）北边、平原外れの马宿（Outskirt Stable）的东边、アクオ湖（Aquame Lake）附近，在地图上呈深色的圆形，如果有来过的话会标注为“斗技场迹地（Collseum Ruins）”。斗技场一共分为 4 层，最上层是拿雷属性武器的モリブリン（Moblin），第 3 层是拿冰属性的リザフォス（Lizalfos），第 2 层是拿火属性武器的ボコブリン（Bokoblin）。由于敌人站位较散，从上方用滑翔伞接近的话，可以利用背后偷袭的方式将其一一解决，不费吹灰之力即可回收各种属性武器以及王家の盾。

而在斗技场的最底层，会遭遇强敌白银のライネル（Silver Lynel）。将其击败的话能拿到极好的装备，但难度也很高。请大家量力而行。







塞尔达传说 荒野之息		Wii U / NS Nintendo	
ゼルダの传说 ブレス オブ ザ ワイルド		动作角色扮演	日版
2017 年 3 月 3 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 NS/Wii U：6980 日元			

大妖精之泉 / 防具强化点

在海拉尔大陆上存在着四大妖精，她们居住在大妖精之泉（Great Fairy Fountain）里，位置多在人迹罕至的地方。要想拜见这 4 位美艳的大妖精，你不仅需要长途跋涉，而且要付出一定数量的钱，从 100、500、1000 到 10000 不等。不过大妖精们不会白收你的钱，她们会免费帮你升级防具，只是需要一定种类和数量的素材。升级防具时还会有十分夸张的动作，保证让小鲜肉勇者们脸红心跳。

◎クチュ-ラ/Cotera

这是首先要去拜访的一位大妖精，通过主线任务：妖精の泉探し（Find the Fairy Fountain）可以见到她。位置就在カカリコ村（Kakariko Village）附近的森林中。クチュ-ラ只能对防具进行初级的强化。



◎ミジャ-/Mija

ミジャ-的位置在アッカレ高原（Akkala Highlands）。具体来说在アッカレの塔（Akkala Tower）往东、ダヒ·シ-ノの祠（Dah Hesho Shrine）的东边、イチカラ村（Tarrey Town）的东南。ミジャ-也只能对防具进行初级的强化。



◎シ-ザ/Kaysa

シ-ザ的位置在タバンタ边境（Tabantha Frontier）。只要来到タバンタの塔（Tabantha Tower）上，往东南看就能看到她的位置。シ-ザ可以将防具强化到最高级。



◎テ-ラ/Tera

テ-ラ的位置在整个地图的西南角，ゲルド沙漠（Gerudo Desert）西边，旁边有ハワ·カイの祠（Hawa Koth Shrine）。沙漠中容易起沙尘暴，不过在泉旁边有巨大的骨头作为标识，只要事先定好方向，还是比较好找的。テ-ラ也可以将防具强化到最高级。



马神之泉 / 如何复活爱马

马在海拉尔大陆上十分有用，然而马并不能永葆健康，它一样会死去。如何让自己死掉的爱马复活呢？只要拜访马神就可以了。马神的所在地和大妖精之泉类似，只要来到泉边交上1000元香火钱，从此就可以自由复活爱马。

马神的位置在フィロ-ネ地方（Faron），湖の塔（Lake Tower）的东南边。从高原の马宿（Highland Stable）出发，沿着道路先往西、再往东南，通过马神湖（Lake of the Horse God）上的马神桥（Horse God Bridge）后，就会来到マ-ロンの泉（Malanya Spring）。这里就是马神的所在地。

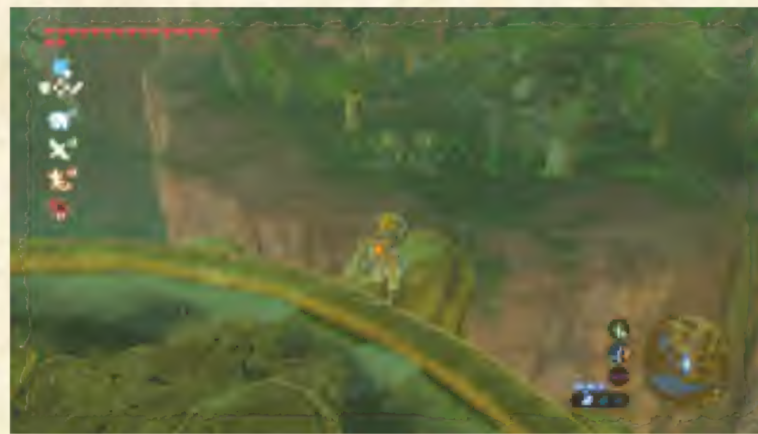


吃货天堂 / 强力料理推荐

要想了解一个地方的风土人情，吃是最快的一种方法。在海拉尔大陆上存在着数不清的料理，要想全部吃一遍是很困难的事情。不过如果你没有收集癖的话，直接吃最好的就可以了！在这里，最好的食材就是顶级榴莲（マックスドリアン/Hearty Durian），只要单独煮一棵顶级榴莲，就可以做出完全回复外加生命上限+4的顶级料理！如果多煮几个，那么生命上限增加的效果还会不断叠加！可以说是榴莲在手，天下我有！

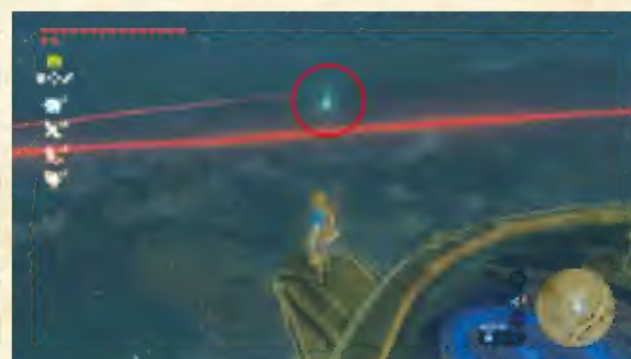
而要想快速获得大量榴莲，可以前往フィロ-ネの塔（Faron Tower），在塔周围有一块高地，在高地上有很多榴莲树，在这里可以尽情地捡到爽。不过树旁还有不少看守，不妨顺手全灭。多到溢出的榴莲数量必定让你有身处吃货天堂的快感。

对于一些身体不好的朋友，如果需要经常吃料理来补充耐力，这里也推荐一个好食材：ガンバリマス（Staminoka Bass）。这是一种鱼，在海拉尔大陆很多地方都有分布，我们推荐是去ハテ-ル地方（Necluda）的双子马宿（Dueling Peaks Stable）附近的河里炸鱼。单靠1条ガンバリマス，即可以做出耐力回复1圈的强力料理，多条叠加的话效果更佳！



樱花树和极光 / 寻找特殊坐骑

夜晚的时候，当你在高处欣赏风景时，会看到远方的某一处有极光（图中红圈）。极光的具体位置在サトリ山（Satori Mountain），它的位置在平原の塔（Central Tower）的正西边，经过ダフネス山（Mount Daphnes）、ニ-ケル平原（Nima Plain）就会看到，这里还有モ·ラタニアの祠（Mogg Latan Shrine）。在サトリ山上可以看到一棵巨大的樱花树，非常有特色。平时这里并不会有什么特别的地方，但如果出现极光之时，来到山顶附近会看到大小精灵聚集在一移。其中的大精灵是可以像马一样强行骑乘的，不过要想驯服的话需要消耗3圈左右的耐力，请事先备好恢复耐力的料理。精灵的感官都十分敏锐，要换上忍者装全程潜行靠近。





这个大精灵被称为山神，驯服之后可以当马骑，但无法在马宿登录，因此下马后不久就会消失。另外在冒险时有时候会看到兔子一样的小山神，用弓箭射中它的话会留下少量钱。

巨大马 / 获得强力坐骑

在这个人人骑马的世界里，如果拥有一头卓尔不群的神马，无疑会大大提升自己的逼格。山神虽然厉害，但是不能登录。在上期杂志中我们介绍了公主白马的获得方法，现在再为各位推荐另一个强力坐骑：巨大马。注意途中会遇到很强的敌人，而且要事先准备好恢复耐力的料理。

首先来到フィロ-ネ地方（Faron）的湖の塔（Lake Tower）南边，沿着地图上标出的道路前进，在尽头会看到一个地名：流镝马受付（Mounted Archery Camp，位置见图）。在这里与ステイヤ（Straia）对话，会触发支线任务“巨大马捕获作战（Hunt for the Giant Horse）”。之后来到北方的任务指示点オブババ草地（Taobab Grassland），路途遥远，而且道中会遇到强敌，要特别小心。来到目的地后，会看到马群，其

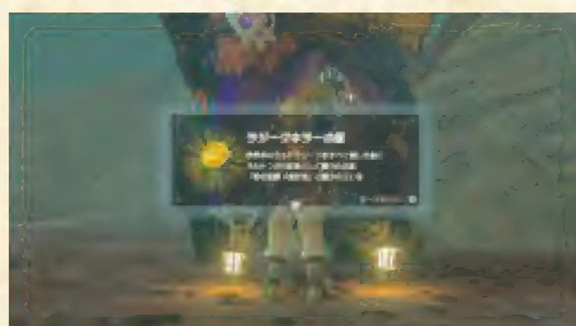
中会看到一匹卓尔不群的巨大马。同样是利用潜行从身后接近它，然后强行骑乘，耗光近三圈体力后才能成功驯服。之后把马骑回去与ステイヤ对话，即可完成任务。接着继续把马骑回马宿，完成登录后巨大马就是你的啦！

巨大马不能加速，但本身速度就已经相当快，可以说是最强的马。惟一的缺点是不能自定义外观。



骷髅池／魔物商店开张

让我们观察一下整个地图的右上角，这里有一个骷髅形状的池子（位置见图），十分显眼。这个池的名字也确实就叫"骷髅池"（ドクロ池／Skull Lake）。夜晚来到骷髅池，在底部能看见一个闪着妖异灯光的玩意儿，其实是魔物商店，店主名叫キルトン（Kilton）。与之对话后他会消失，今后夜间在任意一个人类聚集的村子附近，魔物商店都有可能出现，可以在远处通过灯光来判断。其出现几率最高的地方，就是人造村子イチカラ村（Tarrey Town）附近，具体位置在通往村子的石桥下面。





魔物商店里不能用钱购物，而是使用特供货币。这种货币只能通过将魔物相关的素材卖给店主才能获得。魔物商店里有不少好东西，包括4种魔物的面具、马的魔物套装和林克的黑暗套装。最快的赚钱方法就是把龙相关的素材换给他。

八大必玩项目

外出旅游，除了赶景点外，一些只有当地才能进行的娱乐项目也是导游们的重点推荐对象。海拉尔大陆也不例外，除了众人皆知的13段记忆、120个祠、900个种子外，还有76个支线任务、42个祠挑战、84个讨伐BOSS。限于篇幅，我们先为大家列出八大必玩项目！

讨伐BOSS

在海拉尔大陆各地分布着 84 个讨伐 BOSS，其特征是战斗时屏幕中会出现巨大的血条，将其击败后能拿到不少好东西。等赤月来临后这些 BOSS 又会复活，可以无限讨伐。这 84 个讨伐 BOSS 分为 3 大类，可以通过图鉴雷达来寻找，但每一大类 BOSS 里又有一些小的分类，在图鉴里是分开计算的，这点需要注意。

石巨人

石巨人（イワロック /Stone Talus）平时是一堆岩石或一块大岩石，当玩家惊动它后就会出现。石巨人的攻击方式主要是左右双拳，近身时会砸地，远距离时会主动把拳头扔过来。当石巨人的双拳都消失后，它会从地上再挖两块岩石当拳头，如此反复。

石巨人的弱点是头部的矿石，只要设法攻击到矿石，它就会跪地并陷入一段时间的硬直，这时就可以爬到它身上用近战武器疯狂输出。不过需要注意的是，当石巨人跪地时其身体也是有攻击判定的，而且威力不低。其实要想战胜石巨人并不难，因为保持距离后 BOSS 只会重复投掷双拳→双手挖地的动作，而它扔出来的岩石并不能破坏障碍物，所以遇到有利地形的话十分简单。当 BOSS 扔完双手的石头后就会挖地，这时它有一个蹲地的动作，正好可以用炸弹攻击到它头上的弱点。当炸弹升级后，也可以直接用炸弹炸掉它的双拳，主动创造硬直。



干掉石巨人可以获得大量矿石，讨伐它也不失为一种赚钱的好办法。虽然看起来都差不多，但实际上石巨人有 5 种之多，珍稀石巨人有可能掉落钻石（ダイヤモンド）。在海拉尔大陆上一共有 40 个石巨人，位置请参见 78 页地图上的骷髅标记。全部击破过 1 次之后，与魔物商人对话并打听石巨人的情报后可以获得石巨人杀手之证。

独眼巨人

独眼巨人（ヒノックス /Hinox）只有一只巨大眼睛，有多种分类。一般情况下它会躺在地上睡大觉，只要靠近它的头部用高攻的重型武器进行蓄力攻击，如果耐力槽够长的话可以持续输出，往往它还没反应过来就被秒了。骨头型的独眼巨人只会在夜间出现，白天只是一堆骨头。这种巨人就不能偷袭了，不过还是可以从背后先制攻击。当独眼巨人起身后，普通攻击无法将其终结，必须是用弓箭射它的眼睛，把它的眼球射下来之后再攻击眼球，才能将其彻底消灭。直接使用雷英杰的大招也可以直接将眼球轰下来。

在海拉尔大陆上一共有 40 个独眼巨人，位置请参见 78 页地图上的盾牌标记。全部击破过 1 次之后，与魔物商人对话并打听石巨人的情报后可以获得独眼巨人杀手之证。

沙鱼怪

沙鱼怪（モルドラジーク /Molduga）是在沙漠中出现的强敌，一共有 4 头，位置请参见后图上的弓箭标记。全部击破过 1 次之后，与魔物商人对话并打听石巨人的情报后可以获得沙鱼怪杀手之证。

击败沙鱼怪后能拿到沙鱼怪相关的各种素材，另外还有宝箱。沙鱼怪平时在限定的区域中活动，当林克靠近后就会无差别展开攻击。平时沙鱼怪潜在沙里行动，林克很难攻击到它，而且它的攻击威力巨大。在与沙鱼怪对战的地方一定有可以落脚的高台，如果高度够高，站在高台上沙鱼怪就无法攻击到林克，之后看准其行动的方向扔出球形炸弹，沙鱼怪就会像海



豚顶球一样将炸弹顶飞吞掉，如果在其张嘴的瞬间引爆，就可以把沙鱼怪炸翻在地，此时就可以趁机攻击。注意一定时间后沙鱼怪会苏醒过来，这时就要赶紧走开，不然会被它的翻身攻击打掉很多血。如此反复即可将沙鱼怪干掉，不过沙鱼怪身边往往还有各种杂兵，要特别小心。

速刷三大神龙

在海拉尔大陆上存在着三大神龙，分别对应冰、雷、火三大属性。在其他游戏世界中，龙的造型一般都是欧式的，但海拉尔大陆的三大神龙都是中国风格的，十分霸气。三大神龙每天都会在大陆的空中自由翱翔，在指定时间经过指定地点就有机会遇到。神龙并不是林克可以战胜的对手，拜见神龙主要是为了刷它们身上的素材。用弓箭射中神龙身上的不同部位即可获得不同的素材，角对应角，牙对应牙，爪对应爪，其他部分为鳞片，其中角是最贵重的素材。注意每条神龙每天只会掉落一个素材，打出来的素材会化为流星向地面坠落，还需要赶上去回收。神龙素材除了可以强化防具以及和部分解谜有关外，在魔物商店中也能换出很高的价格。最贵的角一个就能换 150 元。

俗话说，神龙见首不见尾。要想见到神龙本身就不是一件简单的事情，还想高效率地刷素材就更加困难了。幸好如今有了十分高效的刷法，不过在介绍这一方法之前，首先各位还要先解决冰龙的相关事件，不然是无法遇到冰龙的。

净化冰龙

来到ラネール山（Mount Lanayru）山顶的知惠の泉（Sprint of Wisdom）附近会发生剧情（位置见图），之后需要用弓箭把冰龙身上的 4 个大眼球射爆。每射爆一个，冰龙就会开始移动，利用滑翔等各种手段追上去。4 个眼球射爆之后会自动返回泉中，最后对准龙的眼睛射一发，它会落下一个鳞片。把鳞片扔入泉水中，ジタ－・サミ－の祠（Jitan Sa'mi Shrine）就会出现。之后冰龙就会开始在海拉尔大陆上空翱翔。这样就可以开始下面的神龙速刷大法了。



冰龙速刷



在任意可以改变时间的地方（如自己的家、旅店、火堆）将时间定为夜晚。这样当林克可以行动时，时间是 PM 09：00。这时先传送到ラネール山山顶的ジタ-・サミ-の祠，出祠后从左边的小路上山（详见图中箭头方向），一直走到能看到大海的地方，开始往大海方向滑翔，冰龙就会出现在前方的下面。身处空中时的距离不好把握，可能需要多次尝试才能掌握到射中角的诀窍。

火龙速刷



刷完冰龙之后马上传送到へブラ地方（Hebra）的へブラの塔（Hebra Tower）。在塔上面向打保龄球的小屋方向（详见后文），以平行于右手边大裂谷的角度往前飞，直到听到神龙出现的音乐后，再保持滑翔一定距离，之后可以回到打保龄球的小屋旁，火龙很快就会出现于天边，并沿着大裂谷飞来。从小屋旁展开滑翔，准备刷火龙的素材。

注意一定要往前飞一定距离，才能把火龙引出来。如果只是站在原地不动，火龙是不会出现的。

雷龙速刷



刷完火龙后马上传送到地图南边的サイ・ウ-トの祠（Shai Utoh Shrine），也就是レイクサイド马宿（Lakeside Stable）附近。从祠里出来后马上往フロリア桥（Floria Bridge）上跑，这时就能看到雷龙正好从瀑布方向过来。这个位置距离雷龙很近，很容易刷素材，但要注意有可能会被雷龙电入水中。

以上就完成了一次三大神龙速刷。之后如果睡到晚上 9 点，即可开始第二轮的速刷，十分方便。

打保龄球

在海拉尔大陆有很多种赚钱方法，其中最卑鄙、最无耻的一种，就是打保龄球。打保龄球的位置在へブラ地方（Hebra）的へブラの塔（Hebra Tower），站在塔上往下看，就能看到地面上有一个小屋（详见后图）。跳下去之后，与小屋门口的老人对话，就可以开始打保龄球。

这个游戏的玩法就是用巨大的雪球以保龄球的形式将下面的球瓶击倒，每次需要 20 元，但一次全倒的话能收入 300 元。就算失手，也能拿到 20 ~ 100 元不等，这个老人完全可以说是在做善事。全倒的方法有很多种，这里只推荐一种，即来到如图所示的位置后（山坡的夹角），让林克举着雪球走到边缘，然后按 A 键放下雪球，只要位置和方向准确，就有很高几率全倒。通过反复练习 达到 90% 成功率不是梦。活用此法，时薪两万不是梦！





家和村子

能够拥有自己的家在现实中已经是不少人的奢望，至于说拥有一个村子就更加是天方夜谭了。不过在海拉尔大陆上，这并不是什么白日梦。要想拥有自己的村子，首先需要买一套房子。

买房子

在ハテノ村（Hateno Village）的タルホ池（Firly Pond）南，过桥之后会看到一间空房子（详见下图）。与长得像人妖的サクラダ（Bolson）对话，会触发支线任务“幸せを運ぶ匠（Hylian Homeowner）”。之后等这家伙坐下来后，可以用薪の束 30 个加 3000 元的代价，买下这间空房子。之后再花 1500 元把所有的家具、装饰、外观都买下来之后任务就完成了。自己的家里除了可以免费睡觉之外，还可以最多放 3 种武器、3 种弓、3 种盾在家里，算是变相的装备库。完成此任务后，还能触发“羽ばたけ！サクラダ工务店”（From the Ground Up）的支线任务，位置在アッカレ地方（Akkala），マ-リン湾（Malin Bay）西南方的内陆岛上。满足工匠的要求，可以让村子越来越大。



建设村子

来到アッカレ地方（Akkala）的イチカラ村（Tarrey Town，详见下图），与エノキダ（Hudson）对话。

1. エノキダ索要 10 个薪の束，交给他之后，他会让你找名字中最后一个字是ダ的大力士。注意英文版中变成了需要找名字中最后是 son 结尾的人，下同。

2. 去オルディン地方（Eldin）的南采掘场（Southern Mine），夜晚与グレ - ダ对话，他就会前往村子。

3. 回イチカラ村，エノキダ索要 20 个薪の束（Wood），交给他之后，他会让你找名字中最后一个字是ダ的女士。

4. 去ゲルド地方（Gerudo）的カラカラバザ - ル（Kara Kara Bazaar），白天与パウダ对话，她就会前往村子。

5. 回イチカラ村，エノキダ索要 30 个薪の束，交给他之后，他会让你找名字中最后一个字是ダ的鸟人。

6. 去ヘブラ地方（Hebra）的リトの村（Rito Village），白天与女神像附近的ペ - ダ对话，他就会前往村子。

7. 回イチカラ村，エノキダ索要 50 个薪の束，交给他之后，他会让你找名字中最后一个字是ダ的人鱼神父。

8. 去ラネ - ル地方（Lanayru）的ゾ - ラの里（Zora's Domain），与 2 层的カポ - ダ对话，他就会前往村子。

9. 回イチカラ村与エノキダ对话，他会让你把社长请过来。

10. 前往ハテ - ル地方（Necluda）的ハテノ村（Hateno Village），与サクラダ（Bolson）对话，他就会前往村子。

11. 回イチカラ村与エノキダ对话，开始结婚仪式。

12. 结婚式后，与エノキダ对话，获得ダイヤモンド（Diamond）×3。

完成以上步骤之后，村子就算建设完成了。村中的商店会出售各种稀罕的商品，而在一间房子的二楼阳台上，还能找到一个隐藏的商人，他会出售一些曾经获得过的珍贵装备。





寻找流星

夜晚抬头望向星空，有时候会看到流星划破夜空，之后坠落到某处。流星坠落的地方会升起一道光芒，有点像是塔的标记，但流星的光芒是金色的。之后前往该处就会找到星之碎片（星のかけら /Star Fragment），这是一种非常珍贵的素材，在部分强力防具的最终强化阶段会用到。

流星的出现是随机的，流星落地后存在的时间很短，天明之后就会消失，因此要尽快回收。可以用传送的方法来接近。判断是否有流星出现，推荐是前往ヘブラ地方（Hebra）的ヘブラの塔（Hebra Tower），将视角调到火神兽和海拉尔王城之间，流星出现后坠地点一般都在这个视界内，能够第一时间反应过来。流星的出现时间是晚上 9 点～凌晨 2 点，晴天出现的几率较高。如果没有出现的话就请改天再来。



全图鉴留念

相信每一个来过海拉尔大陆的人，都有将手上的图鉴全部集齐的冲动。不过由于图鉴需要拍摄到实物之后才会收入，要想达成全图鉴是一件很困难的事情。但满足特定条件后，可以直接用钱来买齐图鉴，这样就很简单了。

这个特定条件就是完成支线任务“ウツシエとシ - カ - センサ -”。当剧情推进到希卡石板在ハテノ古代研究所（Hateno Ancient Tech Lab）得到强化之后，就可以和研究所里的シモン（Symin）对话，触发这一支线任务。任务的目的是拍一张ポカポカダケ（Sunshroom）的照片，绕到研究所的背面就可以找到这种蘑菇。之后把照片给シモン看过之后，他会让你找 3 个ポカポカダケ来。ポカポカダケ在研究所北的エキスパの森（Retsam Forest）就有不少，轻松搞定之后交给シモン，任务就完成了。之后可以在研究所直接花钱购买图鉴，不过开启哪个图鉴是随机的。图鉴分为生物、魔物、素材、武器、宝贝和强敌六大类，其中除了强敌是 500 元一个之外，其他都是 100 元一个。全部买齐需要 4 万～ 5 万元。

草原骑射

如果你是一位弓箭爱好者，那么一定为木箭不足而头痛过。虽然可以在商店里购买，但是一来数量有限，二来价格也不便宜。我们推荐去领略一下草原骑射，能够轻松获得大量木箭。

具体位置在フィロ - ネ地方（Faron）的フィロ - ネ草原（Faron Grassland），テホタ湿地（Nautelle Westlands）的东边，即图中弓箭标记处。这里会遇到 6 位热情好客的家伙，它们手上只有弓箭，绝对不会用其他武器招呼你。只要引起它们的注意，它们就会不断往你这边射箭。保持不断移动，就可以让它们射出的弓箭全部落空，然后就可以大捡特捡，大概 30 分钟就能捡到 500 支箭，除了偶尔需要补充一点体力外，可谓毫无成本。



为马换装

如果你想让你的马更具个性，那么就需要考虑一下为马换装。换装的地点在高原の马宿(Highland Stable)，其位置在フィロ - ネの塔（Faron Tower）的西边。与这里的ファンファ对话，就可以为马换装。换装为 3 个部分，不过需要注意的是只有好感度达到 MAX 的马才能进行换装，另外巨大马无法换装。马的换装道具有以下 4 种：

豪华套装：在高原の马宿与ブリンカ对话，以优秀的成绩完成障碍赛，两个部件需要完成两次。

骑士套装：在流镝马受付（Mounted Archery Camp）与ジ-ニン对话玩射箭的迷你游戏，以优秀的成绩完成两次比赛，即可获得两个部件。这个迷你游戏非常有难度。

王家套装：完成公主白马的支线任务后获得。

魔物套装：在魔物商店里购买。

神兵推荐

在海拉尔大陆中存在着数量繁多的武器，由于武器有耐久度的限制，除了大师之剑外没有哪个武器能够反复利用，这就对神兵的定义提出了很高的要求。能称神兵的武器，不仅自身要强，而且要能反复获得。下面为各位在海拉尔大陆穿荡的勇者推荐各种神兵！

英杰武器

在主线任务中各位应该有领教过四大英杰武器的厉害。英杰武器虽然无法修复，但一旦破坏之后能够在指定人处无限制造，十分了得。不过制造英杰武器需要消耗钻石（ダイヤモンド / Diamond），钻石除了在击败珍稀石巨人后有几率获得外，还可以从ゾ - ラの里（Zora's Domain）的レト - ガン（Ledo）处交换，除第一次外，之后都是 10 个夜光石换 1 个钻石。虽说还是比较麻烦，但也算是一条无限再生的途径了。

注意，如果某把英杰武器还存在的话，那么就算凑齐制造它所需的材料也无法制造。

巨岩砕き/Boulder Breaker

攻击力高达 60 的巨岩砕き是一把巨剑，你需要凑齐石打ち（Cobble Crusher）、火打ち石（Flint）×5、ダイヤモンド（Diamond），之后找ゴロンシティ（Goron City）的铁匠ブロハン（Rohan）对话，他就会帮你制造。

石打ち可以在ゴロンシティ的族长家附近找到，另外在火神兽剧情中北の废坑用大炮救人的洞里也有一把。

オオワシの弓/Great Eagle Bow

这是一把攻击力 28 的三连射弓，你需要凑齐ツバメの弓（Swallow Bow）、ダイヤモンド、薪の束（Wood）×5，然后与リトの村（Rito Village）和ハ - ツ（Harth）对话，他就会帮你制造。

ツバメの弓在ハ - ツ身边就有一把，另外在飞行训练场里也可以找到。

光鳞の枪/Lightscale Trident

要想修复这把攻击力 22 的枪，你需要凑齐ゾ - ラの枪（Zora Spear）、ダイヤモンド、火打ち ×5，之后与ゾ - ラの里（Zora's Domain）的ロ - スリ（Dento）对话，他就会帮你制造。

ゾ - ラの枪在ゾ - ラの里的澡堂里可以找到，开着磁铁观察水中就可以发现。

七宝のナイフ&七宝の盾

七宝のナイフ（Scimitar of the Seven）是一把攻击力 32 的匕首，你需要凑齐ダイヤモンド、火打ち石 ×5、ゲルドのナイフ（Gerudo Scimitar），然后找ゲルドの街（Gerudo Town）的王宫里的ビュ - ラ（Buliara）对话，她就会帮你制造。

七宝の盾是一面耐久度 48 的盾牌，你需要凑齐ダイヤモンド、火打ち石 ×5、ゲルドの盾，然后找ゲルドの街的王宫里的ビュ - ラ对话，她就会帮你制造。

七宝のナイフ & 七宝の盾的入手方法是一样的。从沙漠入口到カラカラバザ - ル（Kara Kara Bazaar）之间有一处凹地，里面有一个拿匕首和盾牌的雷属性敌人，将其干掉之后即可获得这一刀一盾。另外ゲルドのナイフ在ゲルドの街入口附近也能找到，旁边还有ゲルドの弓。



ハイリアの盾/Hylian Shield

海拉尔大陆最强的盾，是以女神之名命名的ハイリアの盾，它的入手位置在海拉尔王城里。用磁铁拉开铁门进城后，不要走正路，而是从左边飞过水域，从地下通道前进。这样一路往前会来到监狱，其中有一处需要用冰柱顶开铁门。在监狱里会遇到独眼巨人 BOSS，将其击败之后就可以拿到这个最强的盾，同时也有几率入手一大堆强力武器。



神兽武器

以神兽之名命名的武器，可以说是海拉尔大陆上最强的武器。其入手方法，是击败白银のライネル（Silver Lynel）或白发のライネル（White-Maned Lynel）。这种敌人可以说是最强的敌人，十分厉害，它会在地图的指定位置出现，位置请参见 78 页地图上的剑标记。ライネル会使用大剑、枪、单手剑三种武器，打法也有所不同，下面就进行解说。

招式分析

使用不同武器的ライネル都有一些共通招式，如拉开距离后的喷火、冲刺攻击，其中威胁最大的是爆炸魔法。此招在发动前ライネル首先会咆哮，之后蓄力一段时间就会发动。此技范围超广，威力极大，因此在看到它咆哮之后就要赶紧往远处跑。至于其他的远程攻击都不算难躲，如果场地中存在障碍物的话就更简单了。

根据武器不同，ライネル在近身时的动作有一些变化。使用单手剑的ライネル和主线任务中雷兽山顶的那只差不多，完全可以大胆近身诱使其使用三连斩后以即时反击来对付；使用枪的ライネル在近身时只会高高跳起插地，这一招没有太好的办法，只能拉开距离闪躲；使用大剑的ライネル在近身时会使用垂直的三连劈，虽然可以用左右侧闪来形成即时反击，但三连劈的威力和范围都很夸张，一不小心就是重伤。

打法推荐

对付ライネル的最好办法，就是用升级后的时间停止加雷电弓箭。基本思路就是当ライネル靠近时将其静止，然后迅速用弓箭射其头部。如果准确命中头部，ライネル就会陷入短暂的硬直，这时可以乘机输出。击败ライネル有较高几率补充雷箭，配合高威力的弓有时甚至还能赚上几根。如果有强力弓，且不在意箭的补充，直接用弓箭不断射头就可以活活屈死ライネル。如果是使用单手剑的ライネル，还可以近身用即时反击来对付，另外两种武器还是建议用静止 + 射头的战术。由于击败ライネル会掉不错的武器，此战没必要节省武器。

掉落







击败高级ライネル后会掉落 5 种兽神装备，分别是剑（58）、大剑（78）、枪（30）、弓（32×3）、盾（62），每一种几乎都是同系最强的。其中最实用的当属兽神の大剑、兽神の弓。

在刷兽神装备时，还有可能遇到附加特殊效果的版本，其中兽神の弓还有可能刷出五连射的版本，这就是最强的弓，没有之一。

其他推荐

在ゲルドの塔（Gerudo Tower）西北的高台上，会看到一个洞口被三块岩石给挡住了（详见下图）。先推开两块小岩石，之后用静止加攻击的方法打飞大岩石，就可以进洞了。里面有 4 种武器和太阳の盾，旁边还有 3 个宝箱。其中最推荐的是无心の大剑。

传送到森林の塔（Woodland Tower）后，继续往塔顶爬，就能找到王家の两手剑。

海拉尔王城中，除了ハイリアの盾之外，还有不少好武器，可以不定期来搜刮一下。建议是先开启サス・コサの祠（Saas Ko'sah Shrine）后再来，会方便不少。



防具相关

在海拉尔大陆可以获得 14 种防具套装，此外还有数量繁多的单一服饰，如果有 amiibo 的话还能获得更多防具。不少防具在强化后还有套装加成效果，十分厉害。其中最强的套装，当属在アッカレ古代研究所入手的古代兵装套装，以及完成 120 个祠之后的息吹勇者套装。下面就补充一些之前没有提到的防具相关的内容。

忍者装

忍者装（忍びマスク /Steath Mas、忍びスーツ /Steath Chest Guard、忍びタイツ /Stealth Tights）可以说是最推荐的一套防具，其效果是大幅降低移动时发生的噪音，无论是偷袭敌人还是狩猎动物都是上上之选。忍者装是在カカリコ村（Kakariko Village）花钱购买的。强化满之后同时装备一套三件的话，还可以获得夜间移动速度上升的额外效果。



忍者装升满级所需的シノビマス是一种鱼，分布于コログの森西南的サリヤ湖；姫しずか多分布于四个大妖精之泉，以及コログの森里。

雷鸣の兜

完成ゲルドの街的以下 5 个支线任务，并解放了雷神兽后，与女王ルージュ对话，即可获得雷无效的雷鸣の兜（Thunder Helm）。这 5 个支线任务分别是：バレッタを探して、モルドラジークの肝、犯人は誰だ！、秘密クラブの秘密、宝石はお好き？。从此之后公主再也不怕勇者会被雷劈了！

バレッタを探して/The Search for Barta

与ゲルドの街的ラジェ（Liana）对话触发任务，之后你需要身上带有マックスドリアン（Hearty Durian），没有的话可以直接在街里买。之后传送到ハワ·カイの祠（Hawa Koth Shrine），バレッタ就在附近。与她对话后把マックスドリアン给她，就可以回街找ラジェ交差了。奖励是 100 元。

モルドラジ-クの肝/Medicinal Moldguga

与ゲルドの街的メルエナ（Malena）对话触发任务，你需要把モルドラジークの肝交给她。モルドラジーク就是在沙漠里隐藏的强敌，一共 4 头（可无限复活）。击败它后就有可能拿到肝，奖励是 300 元。

秘密クラブの秘密/The Secret Club's Secret

来到ゲルドの街如下图所示的位置调查门，对方会问你密码。密码可以在城中向特定女性打听，不过由于不会变，所以直接依次选择 GSC 即可。进去之后发现这是一个秘密的服装店，同时任务完成。这里有新的耐暑装以及夜光装出售。◆



犯人は谁だ! /The Mystery Polluter

与ゲルドの街里哭泣的小孩ティクル对话，触发任务。之后爬上旁边的墙，沿着水道搜索，会看到高处吃西瓜的キャリバン。与她对话后她会要求给她 10 个草莓（イチゴ），草莓在ゲルド高地下雪地的地方有不少。凑齐 10 个后给她，回去再与ティクル对话，即可完成任务，并获得一个西瓜。

宝石はお好き？/Tools of the Trade

与ゲルドの街正街上的アイシャ对话，会开启这个支线任务。任务完成条件很简单，这位妹子要求你给她 10 个火打ち石，如果你满足她的要求，她会送你 3 个饰品，三选一：ルビ - の头饰り（耐寒）、サファイヤの头饰り（耐热）、トパ - ズの耳饰（耐电）。从价值来说ルビ - の头饰り最贵。

完成此任务后，她的饰品店就会开张。需要着重指出的是，店内贩卖的コハクの耳饰り，强化满有 28 的防御力，而且强化只需要简单的矿石，前中期重点推荐。

防雷套装

防雷套装（ラバ -/Rubber）可以降低雷的伤害，全套强化满后一起装备，同样可以获得雷无效的额外效果。以下是 3 个部位的获得方法。

雷怖い/Thunder Magneet

与レイクサイド马宿（位置参见雷龙部分）的シミナ -（Cima）对话，她会让林克调查最近打雷的原因。来到马宿最高处，会看到一个木こりのオノ，捡起来之后再与シミナ - 对话，她会送你ラバ - キャップ（Rubber Helm）。

ト-·ヤッサの祠

来到丘陵の塔（Ridgeland Tower）西边的雷の台地（Thundra Plateau）后，会触发祠挑战“雷鸣の试炼”。这里需要将 4 种颜色的球分别放入对应颜色的洞里，可以从洞旁边的石塔上观看颜色。有两个球在外围，需要先静止后用武器攻击打飞，不过注意这里落雷非常频繁，攻击完之后务必要把金属装备卸下来。如果不幸失手没有把球打上中央的平台，就需要在外围找一个相对高的平台再次尝试。另外两个颜色的球已经在中央平台上了，其中一个需要用弓箭射下来。4 个球都放入对应的颜色后，祠就会出现。

祠本身比较简单。先用炸弹把所有石块都炸掉，就能找到一个铁块、一个宝箱、一个机关。宝箱里是ラバ - ス - ツ（Rubber Armor）。至于另外一个高台上的宝箱，可以用磁铁操作铁块把宝箱撞下来，里面是トパ - ス。先用铁块搭桥来到二层，之后用磁铁把铁块压住机关，即可让终点的大门打开。

キュカ·ナタの祠/Qukah Nata Shrine

来到フィロ - ネの塔（Faron Tower）东边的コ - ラル湖（Calora Lake）南边，会发现祠已经变成废墟了。与祠旁边的音乐家对话，触发祠挑战“稻妻が开く试炼”，你需要来到祠顶让雷劈一下，这样就会让祠的功能恢复。建议玩家已经入手另外两件ラバ - 系列装备后再来，就算装备这两件后一道雷也能轻松劈掉十多颗心。当然作好复活对策硬扛也是可以的。



祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是ラバ - タイツ（Rubber Tights），直接过关。

蛮族套装

蛮族套装（Barbarian）的效果是加强攻击力，全部强化满之后一起装备，还可以获得蓄力消耗变少的额外效果。以下是 3 个部位的获得方法。

カザ·トツキの祠/Qaza Tokki Shrine

需要完成祠挑战“断崖の试炼”。进入迷宫后就会触发祠挑战，目标是来到祠前。先直接爬上顶部，可以参照附图的位置，这里下面有一扇门，门口有两个火把，进门后有个楼梯，爬上去后很快就能来到祠前。

祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是蛮族の腰卷き，直接过关。





トゥ·カロの祠/Tu Ka'loh Shrine

需要完成祠挑战“孤岛の试炼”。进入迷宫后就会触发祠挑战，目标是来到祠前。还是直接爬上顶部，然后参照附图的位置跳下去，不过跳下去后还要在内部走一段路才能来到祠前。这个迷宫里有非常多的守护者，不过完全可以不管。

祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是蛮族の兜，直接过关。





ディラ·マの祠/Dila Maag Shrine

需要完成祠挑战“沙漠の试炼”。进入迷宫后就会触发祠挑战，目标是来到祠前。还是直接爬上顶部，然后参照附图的位置，跳下去之后很快就能来到祠前。

祠里既无解谜也无战斗，宝箱里是蛮族の服，直接过关。





魔物面具

在魔物商店可以换到魔物面具，魔物面具的效果是戴上之后，与面具同种类的敌人会将你视为自己人，不会主动攻击。利用这一点在很多时候都十分便利，但如果战斗已经触发的话再戴就没有用了。

拉文的能力

虽然在主线里大家都用过拉文，不过这里姑且还是详细地介绍一下她的特性吧。拉文和凯特的能力大相径庭，操作方法也基本一样的。相比起凯特，拉文的落下速度更快，初始能力跟凯特的最强状态差不多，不过没有能力强化，也没有模式切换，而且不能携带装备。不过相对地有一些其它的特殊能力。



血爪

拉文的重力踢击是名为血爪的技能，跟凯特的普通重力踢击相似，但是命中敌人之后可以连按□键给予持续的伤害，不过追向能力比凯特稍弱。此外这一招最大的优势是攻击较硬的敌人是能够快速地积蓄技能槽，可以说是比凯特任何一个形态都要强的攻击手段。

蓝鸦力量

重力抓取的特殊技能，拉文长按○键能够消耗技能槽召唤出 5 个能量弹用于射击，这一招即使在场景内完全没有可抓取投掷的道具也能使用。由于 DLC 中大部分场景都没有东西可以拿起的，所以这一招也成为了很关键的攻击招式，加上拉文的血爪积蓄技能槽速度很快，所以不用吝惜能量。

GRAVITY RUSH 2

时隔差不多两个月，《重力异想世界完结篇》补完拉文相关剧情的 DLC 终于推出了。相信打完本片之后大家都对这个 DLC 给予了厚望——期望那些在本片中说得还不清不楚的东西能在这个 DLC 里面得到解答。然而很遗憾，这个 DLC 里你还是不会得到太多的，或者太明确的剧情交代，或者说正因为有很多模糊的地方让玩家去推敲，才是这个系列的魅力之处吧……反正我差不多已经习惯了，就像拉文所说的那样，"你们别解释了，直接给我说结果。"

文 宇宙人　美编 Juxi

重力异想世界完结篇		SIE (PS4)	
Gravity Rush 2		动作冒险	中文版
2017年1月18日	本地1人	无对应周边	
售价为398港币			

DLC 补完计划 DLC GUIDE

第1集

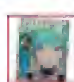
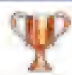
红与黑

开始是战斗教学关，根据指示打败几个小混混，然后清掉三只小奈必。之后把机器上的能量槽取下来，然后去找其他收集机器。按照提示飞到高空，然后调整视角观察地面找出第二台机器的位置，上前击败所有奈必回收能量槽。之后在城市内找出剩下的机器，打倒奈必并回收能量槽。最后去跟凯特汇合便能结束这一集。

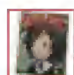
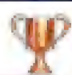
第2集

迷宫之中

关联奖杯

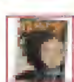


记忆迷宫

取得条件 逃离记忆迷宫。（完成第2集）



守密

取得条件 赛琪亚从迷宫离开，且没被收集怪发现（第2集）

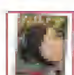
奖杯说明 只要别太冲，看清怪的行动路线走就能轻松解锁，如果对记忆位置和怪的行动路线不熟悉的话可以跟收集记忆的奖杯分开两次完成



守护者拉文

取得条件 没有让收集怪发现扎儿（第2集）

奖杯说明 只要杀怪速度够快，并且留意着BGM的变化及时清掉扎儿所在平台的那些收集怪的话就能轻松解锁。



似曾相识

取得条件 找到散落在迷宫的所有记忆。（第2集）

流程要点

章节开始之前建议先保留一个存档。

这一集要控制年幼的拉文收集回以前的记忆，并且要躲过迷宫中的敌人不能被发现。记忆有两种，一种是小的蓝色碎片分布在场地内各处，另一种是有具体的物件，接触之后会触发剧情。按照正常流程走能够收齐所有物件类的收集，蓝色小碎片类的不收齐也能过关，但是有一个奖杯要求是要收齐蓝色的碎片。所以下文重点描述这些小碎片的位置。另外要注意，大部分物件类的记忆收集了之后会发生重力偏移进入下一个区域，这是无法回头的，所以一定要收齐小的碎片才好进入下一个区域。下文以每次重力变换为节点划分迷宫的区域。

第一个区域到秋千为止，能拿到两个小记忆碎片，柱子上、迷宫中各一个。另外还有两个位于高处无法取得（其实有一个是可以拿到的）不过后面有机会再经过这里拿。

第二个区域到玩偶为止，同样有两个小记忆碎片，分别位于区域两端的角落里，敌人只有一个，留意它的行动路线躲过它即可。

第三个区域到鞋子为止，是一个圆形迷宫，迷宫的尽头有一个碎片，等怪背过去的时候先隐藏到出口那边的通道，等怪走过之后从它背后回去迷宫里把碎片拿出来。

第四个区域有三块碎片，三块碎片都在上层，下层是没有东西的，注意拿碎片的时候要躲过怪的视线同时，还要小心别踩空掉下去，否则很容易被下层的怪围观。

第五个区域没有隐藏小碎片，到鸟笼为止。

第六个区域进来之后，往回走就是之前第一个区域的翻转，能够拿回之前没拿的两个碎片。

第七个区域是钟摆，没有其他碎片。

第八个区域有一个碎片，可以利用柱子遮挡躲过敌人去拿。

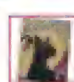
进入第九个区域，剧情结束之后先别靠近扎儿，回头看能发现一个碎片，继续前进会到达一个移动平台的区域，在非必经之路上的一个平台那里能找到一个记忆。

最后一个区域是圆形的战斗区域，这个战斗区域一共有 5 个记忆碎片，其中初始位置的背后有一个，然后场地内各个平台上能找到 3 个，剩下最后一个——也是最容易漏掉的那个，在这整个场地的底下。来到这个战斗区域拉文会恢复正常状态并且能进行战斗，这里要做的是护送扎儿到最底下的方舟处。一开始可以先去完成收集再回去护送扎儿。护送的方法很简单，如果下个平台是空的扎儿就会自己跳上去。原则上拉文不用全程在扎儿身边，可以跑远一点提前清扫杂兵，但是空的平台上有时候会出现新的杂兵，所以离开作战的时候要留意 BGM 的变化，如果 BGM 变成很凝重的那首，就得赶紧根据箭头提示回去。如果实在赶不上，也要长按○键用射击来救扎儿，必要的时候也可以发动必杀技快速消除杂兵。

第3集

和平之缚

关联奖杯



个人空间

取得条件 找到光明与黑暗守门人，且没被任何人撞见。（第3集）

奖杯说明 不能碰到街上的任何人，特别要注意的是空中有些飞船是有人的，那些人也碰不得。



流程要点

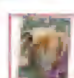
回到了黑奇萨威的拉文发现这里的人全都静止不动了。注意奖杯是要求这一整章都不能碰到街上的人，章节开始之后先从空中飞到右前方的街道上找到达斯缇，之后跟着达斯缇跑。达斯缇跑一段路之后会消失，要留意它消失位置的下方通常会有另外一条路，跳下去沿着那条路走下去不久就能再次见到它。重复数次之后就会到达凯特的所在地。之后毕特会出现让拉文去找另外两名想象主，找想象主的方法是先打败奈必，然后奈必会化成发光粒子飞向一个方向，而那个方向是提示想象主的所在位置，因此这里要通过不断打败奈必来根据这些短暂的提示找想象主出来。

先去找辛亚奈，辛亚奈的位置在霓虹区，可以先飞去那边再消灭奈必定位。找到辛亚奈之后要回去老诺华那边找加德，同样视通过打败奈必获得指引。找到两人之后就能过关。

第4集

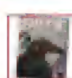
光与影

关联奖杯



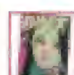
光与影

取得条件 逃出崩塌的伊露米纳。（完成第4集）



无暇

取得条件 毫发无伤地逃出伊露米纳。（第4集）



完控

取得条件 阻止光明与黑暗的形体充能（第4集）

奖杯说明 要阻止BOSS吸收奈必强化自己的力量，其中卢米诺第一次吸收是剧情强制的，所以那一次不算。

流程要点

这一关要打两场 BOSS 战。在 BOSS 战开始之前要先完成一个抢图的小游戏，首先是要帮助白色奈必打败黑色奈必，前往黑色的区域将黑奈必全灭就能把该区域染成白色，反之如果被黑色奈必跑到了白色的区域并将白奈必全灭掉的话就会染黑，所以占领了区域之后要时刻留意黑色军队的行军情况。笔者这里推荐的方法是尽量用○长按通过射击来快速杀敌，因为每个区域都有一个头目奈必，打败它必定能获得回复必杀技槽的道具，加上拉文的血爪本身就能快速积蓄技能槽，所以不用吝惜拉文的技能。成功将所有区域染成白色之后就能召唤出光明元素——卢米诺。

打败卢米诺之后进入第二部分，这次是反过来帮助黑色奈必打白色奈必，规则跟之前一样，不过这次的区域比较多，要善用射击和必杀技速战速决。

BOSS 卢米诺

造型偏和风的 BOSS，然而是个“制杖”。卢米诺的招式基本上有三种，分别是二连发射击，直线光束和突刺攻击，光束射击的蓄力时间很长，虽然是输出的机会但是无法打断的，所以建议先回避，等它发射完了之后再反击，光束本身只要保持横向跑动甚至不用回避就能躲过。只要抓住空档击中到 BOSS 就能不停地连按□键用血爪给予持续伤害。但是一定要注意 BOSS 的动作，如果他开始防御表示他接下来会进行反击，而且玩家也不能太贪心，重力槽快要耗光的时候就要停手落地回避寻找第二次机会。

卢米诺会有一次强制解放实力的机会，解放实力之后会追加一招放烟花攻击，看到他向空中发射光弹之后要注意回避待会散落的炮弹。基本打法不变，过一段时间之后 BOSS 就会解除强化。

BOSS 天妮布莉亚

黑暗元素天妮布莉亚比卢米诺更加简单，她主要的攻击方式只有一个，就是扔飞盘，飞盘水平面之间追向强，但是上下方向是没有追向的。因此看到她投出飞盘之后直接跳起，或者往上下方向回避就能轻松躲过。天妮布莉亚比较烦人的地方是经常会防御拉文的攻击，而且移动是靠瞬移的，所以找到她之后尽量从她背后用血爪攻击。如果看到她防御了的话就得马上停手。

天妮布莉亚没有强制解放实力的剧情，所以只要及时发现变黑的区域并将该区域的杂兵清掉，能完全封锁她的强化。天妮布莉亚实力解放之后比卢米诺要强得多，主要是因为会变出大量的分身非常难缠，所以绝对不能让她有解放实力的机会。

打败两个 BOSS 之后进入这一关的最后阶段，就是要逃出这个空间。逃跑的过程要用重力滑行，注意路上有满布荆棘的区域，拉文要穿过光圈才能消除掉后面一部分的荆棘。路面有黑白两种颜色，穿过光圈之后要留意台词提示是走白色路还是黑色路（也可以留意是谁说话，如果是辛亚奈说话就走黑色，加德说话就走白色），并且迅速进入对应颜色的道路才能躲过荆棘。如果能无伤走到终点可以解锁一个奖杯。笔者这里的建议是穿过了光圈之后先停下来看走哪边，然后再滑行。因为时间是十分充足的，不用担心跑不到尽头。



第5集

心魔

关联奖杯

所向无敌

取得条件 恢复一段记忆，且没有卢米诺或天妮布莉亚在一旁干扰。（第5集）

奖杯说明 就是要打跑两个BOSS然后再去收集一个记忆。

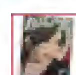
流程要点

回到了黑奇萨威发现本应取得了的光明和黑暗力量消失了，而卢米诺和天妮布莉亚还乘机偷走了辛亚奈两位想象主的力量。在阻止光明和黑暗元素之前，拉文必须完全先找回自己的记忆才有希望打败他们。所以关卡的第一部分是先在城市内收集记忆碎片。记忆碎片一共有 8 个分散在黑奇萨威的到处（主要还是上层和高处，不用去底下找）。此时卢米诺和天妮布莉亚两人就算打败他们之后过一段时间还是会重新出现的，不过同时打跑他们两个再去收集一个记忆碎片能够解锁一个奖杯。而且找不到记忆碎片的时候，打败他们其中一人可以得到光子提示。集齐所有记忆之后拉文就会获得“凤凰模式”的力量。凤凰模式跟凯特的黑豹模式一样，攻击自动追向，不受任何重力影响只要用右摇杆控制视角就能在空间中随意移动。

BOSS 卢米诺&天妮布莉亚

开启凤凰模式之后就能开始正式反击了，不过发动一次凤凰模式通常是打不死他们两个的，恢复正常状态之后还要正常作战一段时间，后面通常还有第二次发动凤凰模式的机会。

卢米诺和天妮布莉亚受到一定程度的攻击之后会开始防御，此时要立即转去打另外一个人，原则上优先追着卢米诺去打，因为他更好欺负（天妮布莉亚有瞬移和防御实在很难快速给予她伤害），成功让其中一人的 HP 见底之后就会出现终结技提示，按触控板就能彻底解决他们。



第6集

末流之泪

关联奖杯

流失之泪

取得条件 拯救迷失的孩子（完成第6集）

暴怒的收集怪

取得条件 从头到尾吸引住巨型收集怪的注意力。（第6集）

奖杯说明 这个奖杯要求是最后引诱BOSS到凯特身边的过程中确保全程吸引到它的注意力。

流程要点

这一章要从四面八方围攻过来的敌人中保护方舟，方舟在右上角有一条 HP 槽，如果 HP 被打光就会 GAME OVER。第一阶段是杂兵战，硬仗一场没什么好说的，注意管理好拉文的重力槽，时刻注意道过空中的补给来回复。必杀技槽尽量蓄满了之后再一口气清扫敌人，必杀技比射击要好用一点。

进入第二阶段，巨型收集怪会出现，此时如果任务失败了的话会从这一阶段开始，不过方舟的 HP 只会剩下一半。巨型收集怪出现之后集中火力去攻击收集怪的弱点，因为血爪蓄必杀技槽速度很快，利用这个特性可以通过必杀技快速解决杂兵。坚持一段时间之后就会得到发动凤凰模式的机会，开启凤凰模式之后就是斩杀 BOSS 的阶段了。

击败 BOSS 之后进入第三阶段，此时要引诱 BOSS 到凯特所在的位置。引诱方法很简单，可以捡地上的道具投掷 BOSS，或者利用射击来吸引 BOSS 的注意力。如果必杀技槽已经没有的话，就用血爪攻击 BOSS 来攒能量。BOSS 身上虽然没有弱点但是全身都可以攻击的。

成功引诱 BOSS 到凯特身边之后还要进入第四个阶段，这里要打败小的杂兵守护凯特一段时间。方法也很简单，同样是拿 BOSS 本体来攒能量然后用必杀技扫光杂兵。抵挡所有小杂兵的进攻之后就能结束战斗。

软硬兼施SP

栏目主持 纱迦

从本期开始，“软硬兼施 SP”将加入 NS 版块，让我们鼓掌三分钟！今年接下来的硬件主角，应该就是微软的天蝎了。目前有消息说天蝎将内置电源，并支持 4K 分辨率的录像和直播。如果消息属实的话，那天蝎的确是无比强大了。那么问题来了，现在有哪个视频网站支持 4K 直播呢？

文 月下雪影 美编 NINA

价格行情——提供最佳购机方案

PSV购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PSV-2000主机（港版、16GB记忆卡，HENkaku自制系统）	1750元
贴膜	PSV组装高清贴膜	20元
保护包	PSV组装软包	20元
	总计	1790元
	近期推荐购入指数	6



▲PSV在破解后拥有大量稳定的模拟器可以使用。

备注：主机官方标准包装附带USB数据线一根、AR游玩卡六张、电源及电源线一套。

点评：随着可破解主机的数量逐渐减少，PSV本周的价格再次回升，很多商家搭配套装，都把主机的价格抬到了2000元以上，即便是破解裸机也必须搭配一个高容量的记忆卡才行，而这种情况导致目前PSV破解版的价格普遍在1600元以上，配备16GB记忆卡的话，报价也在1750元左右。当然主机价格的高企，也让很多玩家犹豫不决：到底还该不该买PSV主机。从最近索尼对PSV的态度来说，至少和PS4是无法比拟的，而且PSV的游戏和其他主机相比，优势也不大。不过破解后的PSV模拟资源异常丰富，这有点像前几年的PSP，包括CPS1、CPS2、FC、NEOGEO、MD、GBA、GBC、SFC、WSC等数个平台的游戏，PSV破解后都可以完美运行，这点比起同样被彻底破解的3DS要强得多。而且PSV还能安装PSP模式，在PSP模式下可运行PSP和PS镜像，所以毫无疑问的，PSV已经是目前最强的模拟神器，涨到这个价格自然也“理所应当”吧。当然，索尼这两年一直发力家用机，或许今年E3也会给PSV一些其他惊喜，所以在PSV2推出之前，玩家还是可以继续支持PSV的。

主机及主要周边参考价格

PSV-2000主机（港版、3.61系统，不含记忆卡）	1200元
PSV-2000主机（港版、16GB记忆卡，HENkaku自制系统）	1750元
PSV用Hori高清贴膜（原装）	80元
PSV原装耳机（港版）	120元
8GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	128元
16GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	218元
32GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	318元
64GB索尼原装PSV记忆卡（港版）	488元

3DS购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	N3DS LL主机（日版，A9LH引导，32GB存储卡）	1450元
电源	N3DS专用变压器	20元
贴膜	N3DS专用Hori贴膜（组装）	20元
	总计	1490元
	近期推荐购入指数	9

备注：主机官方标准包装附带电池一块（电池仓内）、专用触控笔一支、4GB容量SD存储卡一枚、AR卡片六枚、快速入门指南一份、相关说明书保修卡一套。

点评：虽然近期有《怪物猎人××》发售，不过N3DS LL的价格却稳中有降，A9LH破解的主机搭配32GB存储卡只有1450元，比起春节那段时间要下跌了100~200元。当然由于大屏需求的旺盛，现在商家基本上只有N3DS LL备货，小屏的N3DS基本上处于断货状态，喜欢小屏的玩家恐怕目前只有二手这一条途径可以选择。至于以后是否还有小屏的N3DS到货暂时还不得而知，如果不介意的话，大屏的N3DS LL的游戏体验还是更好。上次的市场风向标曾说到任天堂发布了最新的11.3系统，在这次系统更新后，只有Luma引导的A9LH和天空卡可以运行，且Luma的版本要在6.5以上才可以。GateWay 3DS官方虽然发布了公告，但截止到现在依然不能运行。尤其是使用A9LH并且还在使用GateWay 3DS的话，如果在11.3系统下，运行payload启动GateWay 3DS，便会导致A9LH破解失效，主机变成正版主机。在这种情况下，只有使用原机备份，进行硬降才可恢复，因此这次再次提醒部分玩家，非A9LH系统不用随意升级11.3，同样A9LH玩家在11.3系统下也不要运行GateWay 3DS，以免导致破解失效。



►如果升级到11.3无法运行执行破解，目前只有通过硬降刷机的模式才能恢复到11.2系统之下。

主机及主要周边参考价格

N3DS LL主机（日版，A9LH引导，32GB存储卡）	1450元
N3DS LL主机（日版，A9LH引导，64GB存储卡）	1520元
GateWay 3DS（支持至9.2系统）	280元
SanDisk 32GB TF卡（行货）	70元
SanDisk 64GB TF卡（行货）	112元

PS4 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	PS4 Slim主机（500GB，国行）	2199元
总计		2199元
近期推荐购入指数		10

备注：主机官方标准包装附带HDMI线一条、原装DS4振动手柄一支、Micro USB数据线一条、单声道耳机一个、电源线一条。

点评：适逢PS4上市2周年，索尼不出意外地公布了PS4 Pro的发售计划。而在此之前，3月19日国内曝光了PS4 Pro已经过通过国家3C检测的情况，这和过年后我们提到的PS4 Pro将在3月底公布的消息不谋而合。当然PS4 Pro的具体上市价格以及日期目前还没有确定，不出意外将在下个月公布国行上市计划，玩家拭目以待就好。相比起PS4 Pro的上市，PS4 Slim的悄然跌价更值得关注，虽然主机在官方天猫以及京东等平台依然是2199元的官方定价，不过在线下渠道，500GB的Slim主机，国行版已经来到1650元的价位，有的商家报价甚至不到1600元，而1TB的机器价格也只有2050元，非常超值。相比之下，港版的整体报价都要比国行贵上100元，可以说近段时间是购买PS4的最佳时机之一，不想等PS4 Pro的玩家可以直接出手抄底国行的PS4 Slim了。而一直奇货可居的PS VR，国行近期也有现货放出，PS VR标配的报价在3300元，带摄像头的基础套装价格在3680元左右，带有PS MOVE和摄像头的顶配套装价格为4100元，有需要的玩家也可以入手了。当然如果你连PS4主机都没有的话，也可以选购PS4 VR主机套装，包括500GB黑色主机、摄像头以及MOVE，同时还附赠《虚拟现实乐园》这款VR游戏，价格只有5899元，非常超值，适合想要一步到位的玩家。



▲全新的国行PS4 VR套装是很多想体验VR的玩家的最佳选择。

主机及主要周边参考价格

PS4 Slim主机（500GB，国行）	2199元
PS4 Slim主机（1TGB，国行）	2399元
PS4 Slim主机（500GB，港版）	1700元
PS4 Slim主机（1TGB，港版）	2200元
PS4 Pro主机（1TGB，美版）	3300元
PS VR（国行，标准版）	3300元
PS VR（国行，同捆摄像头）	3680元
PS VR（国行，同捆摄像头+体感手柄）	4100元
2016款原装DS4无线振动手柄（港版）	300元
2016款原装DS4无线振动手柄（行货）	380元
原装PS4摄像头EYE PlayStation 4 Camera	350元

市场报价信息更新截至2017年3月26日，各地行情不一，本文价格仅供参考。

Nintendo Switch 购机推荐套餐

	品牌/型号	价格
主机	Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄、日版）	2600元
保护包	国产主机硬壳收纳包	45元
贴膜	国产主机钢化玻璃贴膜	25元
游戏	《塞尔达传说 荒野之息》	460元
总计		3130元
近期推荐购入指数		8
游戏	《塞尔达传说 荒野之息》	460元

备注：主机官方标准包装附带Nintendo Switch机体支架一个、HDMI线一条、Joy-Con（L）&（R）手柄各一对、Joy-Con腕带两个、Joy-Con充电握把一个、电源适配器一个，及说明书保修卡一套。

点评：备受瞩目的Nintendo Switch来了，周围很多玩家纷纷剁手，有的从日亚、美亚直邮购机，有的则从某宝上加钱尝鲜，看得出大家对新主机的期待。不过就游戏来说，除了《超级炸弹人R》内置中文之外，其他游戏暂时都是日/英语版本，尤其是大家期待的《塞尔达传说 荒野之息》也并没有内置中文，这让很多非核心向的玩家感到遗憾。主机首发，自然谈不上翻新机，但由于众所周知的原因，国内的Nintendo Switch大多数都是拆箱而来，所以也发生了很多哭笑不得的事，比如有的玩家购买的主机，手柄皆为一个方向，不是左右两个方向的，如果遇到这样的情况要及时交涉，以免出现其他问题。另外Nintendo Switch和之前的任天堂主机一样，为二码合一，主机和盒子上分别有序列号，相同即为二码合一，从网上购买主机的玩家可以核对一下。同样手柄包装上有序列号，不过Joy-Con手柄本身并没有，这点只是给玩家提供参考。另外在日版主机内会有说明书保修卡一套，主机包装上标注了箱子内的9个配件，而美版没有保证书等内容，包装上只有8个配件。当然在这点之外，还有电源插头上的区别，这点任天堂在各个地区的插头都不一样，比如英国版的是三角插头，有的地区为圆孔插头，这个问题我们可以通过插线板解决。值得庆祝的是Nintendo Switch并不锁区，玩家选购主机最多只是遇到插头的问题，游戏上是没有阻碍的。目前红蓝Joy-Con手柄的价格要比灰色更贵，但红蓝Joy-Con手柄用起来很容易脏，有需要的玩家需要单独购买硅胶保护套，当然这样美感就降低了很多。另外目前很多玩家爆料主机在放入底座后会划伤屏幕，国内已有玻璃膜可以购买，推荐玩家选购，以免对屏幕造成伤害。不过由于主机的屏幕并非手机行业流行的全贴合，所以屏幕看起来会有很大的距离感，贴上贴膜后会进一步加剧这个问题。但考虑到主机用的并不是大猩猩玻璃，所以为了防止划伤，暂时只能牺牲一些美感吧。



►NS主机是任天堂标准的二码合一，从网上购买的玩家可以对比一下，看看是否能对上。

主机及主要周边参考价格

Nintendo Switch主机（32GB，灰色手柄、日版）	2600元
Nintendo Switch主机（32GB，红蓝手柄、日版）	2800元
原装Joy-Con（L）&（R）手柄（灰色）	540元
原装Joy-Con（L）&（R）手柄（红蓝色）	550元
原装Joy-Con充电握把	210元
原装Nintendo Switch PRO经典手柄	600元
任天堂原装Nintendo Switch主机收纳包	200元
国产Nintendo Switch主机收纳包	45元
HORI原装Joy-Con手柄硅胶套	100元
组装Joy-Con手柄硅胶套	20元
HORI原装主机屏幕贴膜	80元
HORI原装主机9H硬度屏幕贴膜	150元
国产主机钢化玻璃贴膜	25元

多边共享

“穿越电闪雷鸣的宇宙”——《机动战士高达 雷霆宙域》

动画

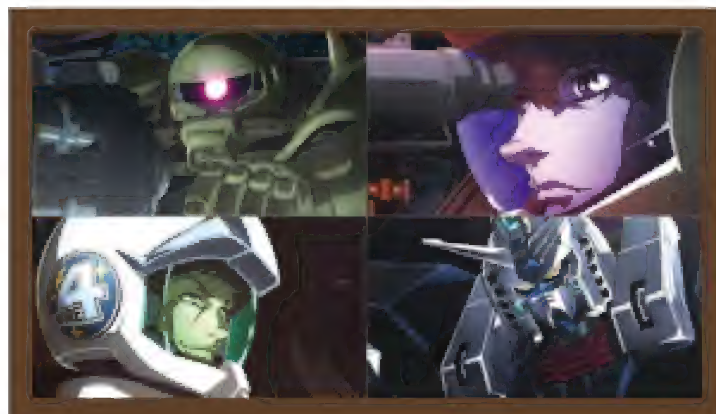


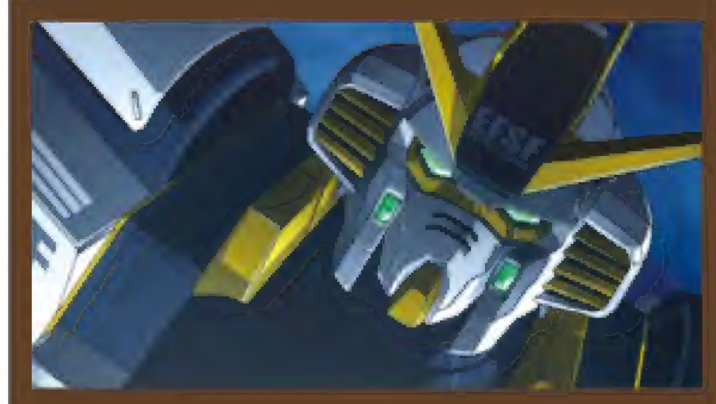
水无月 提供

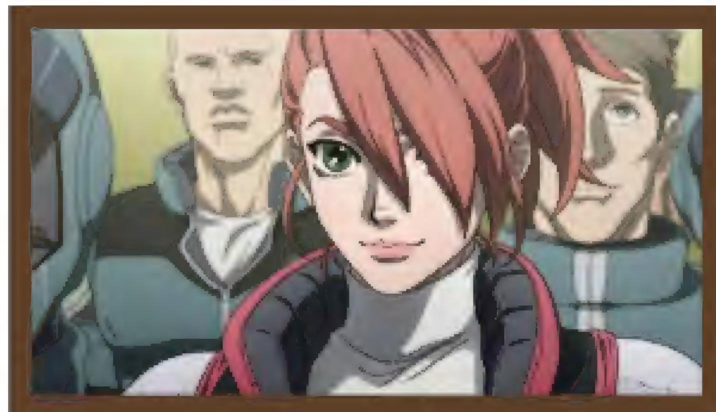
如果你是一位《高达》系列动画的爱好者，那你一定不能错过《机动战士高达 雷霆宙域》这部作品。这部OVA动画由创作过《Moonlight Mile（月光之旅）》等著名SF题材漫画的太田垣康男老师的同名原作漫画改编，采用了最新的EST配信方式（Electronic Sell Through，即付费购买下载）来进行推广。第一季于2015年末到2016年中，总共推出4集，描述了宇宙世纪0079年12月，负责防守吉恩公国重要补给线——一片布满了战舰残骸的空域“雷霆宙域”的吉恩公国MS部队“活死人部队”（一支驾驶员全部都是安装了假肢的残疾人组成的部队）与为了复兴殖民卫星SIDE4“姆亚”的联邦军部队“姆亚同胞”的死斗。作品采用了双主人公模式，从“姆亚同胞团”成员伊欧·弗莱明和“活死人部队”队员达利尔·洛伦茨两方的视点来描述了这场战争。虽然本作第一季的4集中加起来也不过一个多小时的长度，但却以出色的作画，极具特色的机体设定和面向成人的、着重描绘战争残酷的剧情，在高达爱好者们当中获得了一致好评。由于主人公伊欧最爱的爵士乐可以说是贯彻作品的主题之一，因而本片的音乐制作也由擅长爵士乐的菊地成孔负责。片中全武装高达令人血脉贲张的战斗场面搭配着爵士乐作为背景音乐成为了本片一大特色，给所有观众都留下了深刻印象。

而《机动战士高达 雷霆宙域》第二季“地球篇”顾名思义，故事的场景也将从宇宙变成地球。第二季的背景为一年战争结束7个月以后的宇宙世纪0080年7月，地球联邦由于战争导致了对地球各地区的支配力下降，此时位于印度洋周边区域的联邦军阀组织“南洋同盟”企图从地球联邦内独立，并秘密开发新型RPD（通过假肢来传达脑波信号实现对机体控制的技术）兵器，与此同时，吉恩公国军的残党部队依然在为了复兴吉恩公国而持续的游击战斗。在第一季最后 驾驶着新型机体“精神力渣古”全灭了“姆亚同胞团”的主人公之一达利尔，作为残党军的一员也来到了地球，前往南洋同盟执行一项秘密的谍报任务。而联邦方面，为了强化对南洋同盟的支配也派出了特殊部队“斯巴达人”，在这支部队中有着驾驶着新型高达“阿特拉斯高达”的伊欧的身影。达利尔和伊欧，这对主人公的宿命对决又将在地球上再次上演……

《雷霆宙域》第二季的长度同样预定制作4集，第一集已经于2017年3月24日正式推出，相信本期杂志上市时，大家也已经能够在屏幕上看到阿特拉斯高达的英姿了。对于高达系列动画爱好者来说，TV长篇《铁血的孤儿》行将完结，想要换换口味的话，不妨去看看《雷霆宙域》吧，相信一定能给大家带来不一样的感受。







你相信世间真的存在通灵人吗？——俄罗斯真人秀《通灵之战》

其他



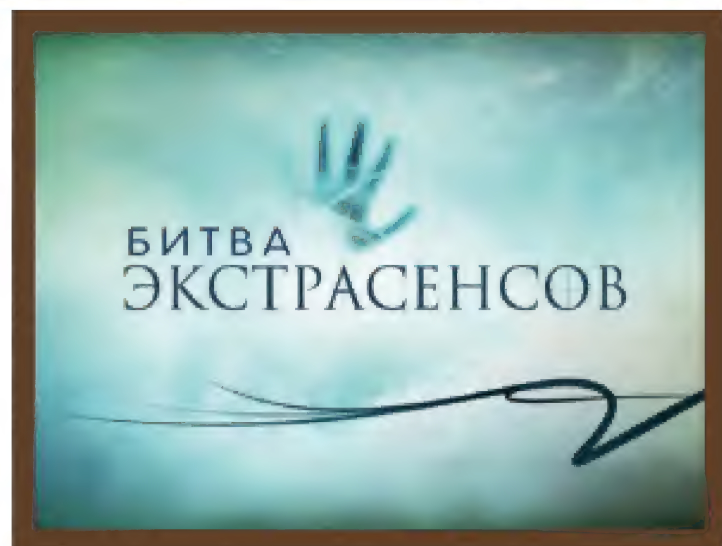
余烬 提供

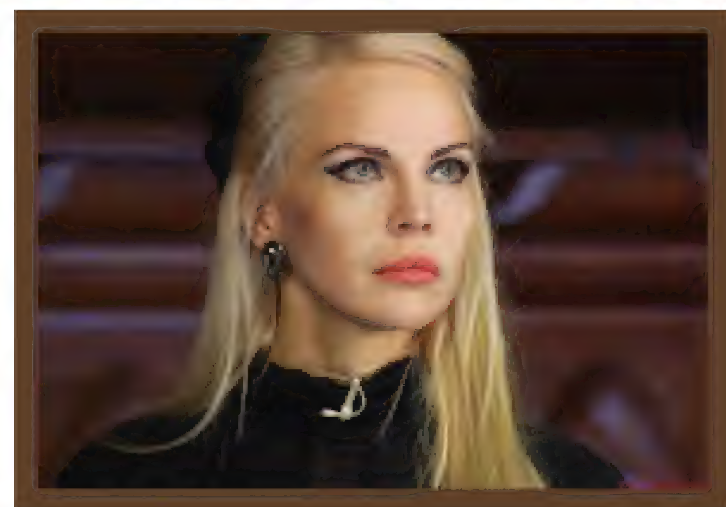
有一位年轻的小伙子在醉酒的情况下骑乘摩托车，最终导致车祸身亡。一群具有灵力的人仅仅只是看到了被布遮起来的摩托车，便能说出车主死亡的原因以及发生在他周围的许多事。对于这样的故事你相信吗？而就是这种听起来悬乎看起来惊讶的事，在俄罗斯真人秀《通灵之战》里一次又一次的上演。

《通灵之战》是俄罗斯TNT电视台的王牌节目之一 从2007年开播到现在 共播出了17季280多集。每一个季度的节目都会邀请一群不同的通灵人，并在每一集中让他们去解决一些看似荒谬的问题。比如

通过坟墓来说出死者的生平、在限定时间内根据照片来找人、从四位女孩中找出曾经下过毒咒的那位等等。

先不去讨论这些通灵人是否真实，每一期的节目其实都相当有看点。每个事件一开始时都会让观者感到不少恐怖的元素，但通过不同通灵人对事件的分析和说明，一个个或温馨或感人的故事在节目中被戏剧性地呈现了出来。观者看到最后，往往不会是去感慨通灵人的强大，而是去感怀人世间的那些丑恶。至于那些通灵人以及他们的能力是否真实，其实已经不再那么重要。





▲在15季中深受观众喜爱的朱莉"女王"。

虚拟现实已经满足不了老师我了！

——等身大宫本光登场

周边



纱迦 提供

动辄几百万日元的等身大美少女模型，想必不少人都已经见识过了。最近 Bandai 魂网站商店宣布将推出 PS4 游戏《夏日课堂》女主角宫本光的两款模型。其中一款是 1/8 比例，售价为 9504 日元，另一款就是等身大，价格为 270 万日元（还不含税）。

《夏日课堂》是 PS VR 首发游戏中最受关注的作品之一，在游戏中玩家要扮演一位老师给这位名叫宫本光的女学生进行辅导。1/8 比例版大约高 21cm，以游戏 CG 用的材质贴图为基础，以完整重现与游戏相同的质感为目标。该模型还有初回特典，内容是《夏日课堂》游戏中的泳装下载码。

而等身大版的身高约为 160cm，目前只是向有意购买者开放了问卷调查和事先登录。各位如果够壕的话可以去官网看看。

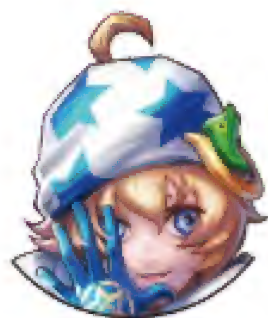




无火末世中这位最真挚的朋友

——让我们来赞美太阳

周边

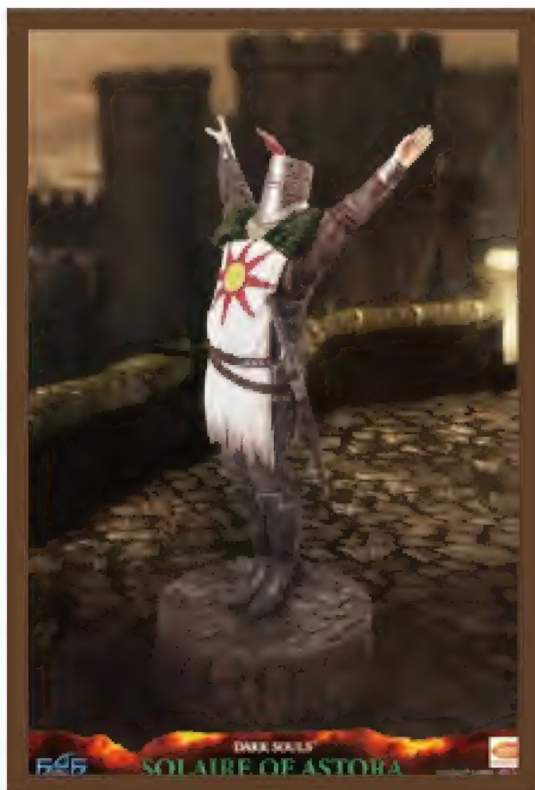


六等星 提供

"魂"系列在三月末即将配信最后一弹 DLC——《轮之都》，同时也宣告着该系列的正式完结。这一路走来从最初的遭人唾弃到现在成为一类游戏的代表，可谓相当的艰辛，其中不知付出了制作团队多少的努力，也正如在游戏中不断受苦磨练自己的玩家一般。这过程中最为亲切的自然就是那名摆出姿势，永远怀揣希望却葬送龙火中的太阳骑士了。官方也赶着"魂学"热潮，继玛丽亚、阿尔特留斯等角色后推出了太阳骑士——索拉尔的大型手办。

手办造型出自于《黑暗之魂 I》中经典的动作"赞美太阳"，还原出踮起双脚动作也丝毫不影响整体的稳定性，不过从 45°角度看去有些怪异。与之前推出的几款手办相同，细节刻画依旧是最大的卖点。头戴充满质感的铁桶头盔、身穿有精细纹路的锁子甲、腰间还有可拆卸等比例的武器，最厉害的是这肩上的皮草肩甲，仿佛摸上去真会有股柔软顺滑的感觉。当然这款精细又大型且有一定收藏意义的手办自然不会便宜，网络上预定价格为 294.99 美元，除标准版外还有 344.99 美元的特供版（底座有太阳徽章标志）与 369.99 美元的金色版。





手办规格	
身高	46厘米
宽度	26厘米
深度	20厘米
净重	2.54千克



穿越的宝可梦

《精灵宝可梦 GO》于 2 月 16 日在 APP Store 和 Google Play 进行了上架以来最大的更新——正式加入了系列第二世代的宝可梦，这次更新给了玩家们再度外出捕捉新宝可梦的动力，也让该游戏重新回归热度榜首，两个世代的宝可梦，也终于在《宝可梦 GO》中汇聚一堂。而在传统的“《宝可梦》系列”中，这种团圆则需要来从前作“穿越”过来，这一期，我们的主题就是“穿越”。

初代→二代 跨代交换

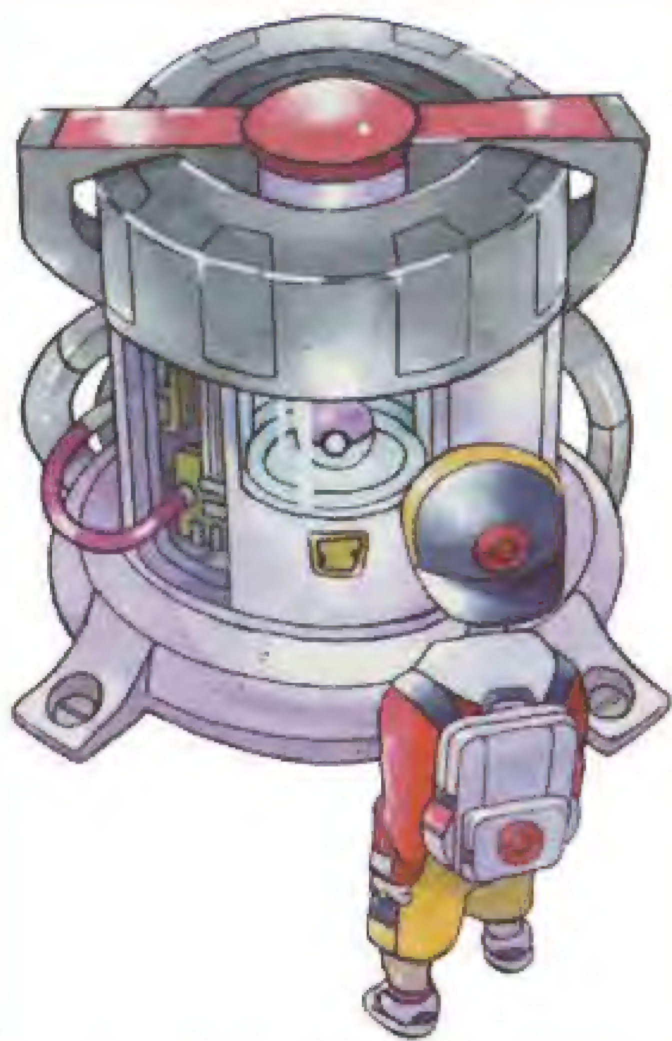
田尻智带领 Game Freak 众人制作《宝可梦》，一直都在非常认真地要赋予这些可爱的小怪物们以真实的存在感，让这些设定出的小怪物不光是单纯的数据。以至于在发售后和漫画杂志《Corocoro Comic》合作举办抽奖活动来派发神秘的梦幻时。轻易不在开发游戏之外表态的田尻智意外地通过石原恒和主动给久保雅一提出一个请求：发布通知和举办活动时，一定不要把配送说成是赠送“数据”。长年和孩子们打交道的久保雅一立刻理解了其用意，并以此确信了这个未谋面的天才制作人真的是一颗孩子的心。

所以在《宝可梦》的游戏中，那些怪物每个都以非常个性的形态出现，哪怕是老玩家，也会对这 151 个个性的小怪物称奇。但游戏不能总停留在第一世代的，无论是延续以及增加游戏品牌的热度，还是为了营收，第二世代都要做，于是问题来了：第二世代来了，那么玩家们第一世代游戏中的那些宝可梦怎么办？

按照大多数游戏的做法，旧版游戏结束时，玩家在其中的冒险和获得的任何荣耀和财富，都永久停留在最后一个存档位上。玩家可能偶尔会重温一下在这款游戏中冒险的激情燃烧岁月，但当下更多的情感还是投入到正在玩的游戏当中。而《宝可梦》的不同之处就在于：这些怪物承载了制作人们的大量情感，以至于在设定中被独立于剧情之外，通关后，玩家们依然可以在收集、育成、交换和对战中感受游戏特有的乐趣。

在以往，无论是同时发售的《红》版和《绿》版，还是后来发售的《蓝》版和《皮卡丘》版，作为同一世代的不同版本，彼此之间交换传输是很正常的。但面对第二世代，这种交换显然是行不通的：新世代游戏可以通过设定兼容旧世代的各种数据，但旧世代的游戏已经做好了，如何加入新数据？那么随着游戏迎来跨代，前代培养的宝可梦是否就此封存在旧版的卡带中了呢？

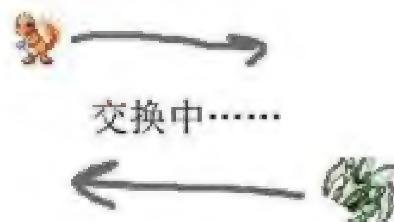
不知道田尻智带领众人开发第二世代《金 / 银》时是否有过这种纠结，但结果我们都看到了：《金 / 银》以交换的方式解决了前代宝可梦的存留问题，即二世代的《金 / 银》可以和初代的《红 / 绿 / 蓝 / 皮卡丘》跨代交换，但从二代往初代交换的只能是初代宝可梦，且不能有新技能更不能携带道具，换句话说：只要和旧版一样不含有新要素，那么《金 / 银》就可以和初代互换。玩家们也第一次在新世代的游戏中，迎来了从前曾经一同冒险、一同战斗的伙伴们。



▲初代《宝可梦》不仅能和同代的其他版本交换，也能和续作交换。



交换中……



▲别人的宝可梦收集

■你



►如果没有一起玩的小伙伴，就需要两台机器了。

二代→三代 | 传承断层

初代到二代的宝可梦传承，对于玩家们的意义重大，意味着自己辛苦培养的宝可梦不会因为世代更替、旧版游戏被封存而成为历史。但是当《红宝石 / 蓝宝石》发售玩家们欣然走进新世代后，也要面对割舍掉培养了整整两个世代宝可梦无奈。原因很简单 :《宝石》版并不支持和前代联机。

从硬件兼容性上看，GBA 和当初 GBC 兼容黑白 GB 游戏一样，全面向下兼容 GBC 游戏。而且用 GBA 玩《金 / 银》及其资料篇《水晶》，都可以通过联机线和插在 GBC 的《金 / 银 / 水晶》交换或对战，然而第三世代就是不能和第二世代互换了！这是什么道理？

对此，玩家们说什么的都有。但现在回看，主要原因是新作有着和前作难以调和的问题。

三代相比二代，除去新平台带来的表现力增强以及新世界、新角色、新宝可梦等等些新要素外，还有一个新的重要系统以及变化重大的旧系统。新系统即加入了特性，从那之后，但凡是研究宝可梦的对战，都不能无视特性的作用 ;而重大变化，则是基础点数（过去称努力值）从《金 / 银》的全部六项能力都可加满，变成了只有两项能力被加满。正是这两个重大变化让新作与前代宝可梦出现了非常大的不兼容之处。



先说特性，作为新要素，自然是在前两个世代中完全不会考虑的东西，所以一旦加入便会对以前的影响相当大。以初代那个形如萌化版《致命格斗》高洛王的怪力为例，初代中怪力可以通过技能机学到一击必杀技地裂，这类招式打中对手便立刻致对手于死地，但命中率非常低，所以使用起来比较碰运气，然而加入特性之后，怪力所拥有的“无防御”特性会使得所有招式都能百分百名命中对手，这样拥有一击必杀威力的地裂便足以破坏游戏的平衡性。而这只是其中比较明显的例子，还有更多的需要逐一发现和排查。

相比特性，基础点数最大值的设定的影响也不小，但也不算大到不可调和，毕竟初代到二代也有特殊能力一分为二成特殊攻击和特殊防御的先例，现在更是连 VC 版初代游戏中的宝可梦都可以传到最新的《太阳 / 月亮》中了。但是这种改变在设定时要考虑的依然非常多，而且既然二代传送到三代已经在特性那里卡住了，所以基础点数的改变，索性也重新开始好了。

◀特性的效果大多数是正面，但也有些是限制作用，比如能力爆表但却因为特性限制隔一回合才能出一次招的请假王，而围绕特性替换也衍生出了新的战术。

三代→四代 | 恢复传承但变化太大

当《钻石 / 珍珠》的发售开启了《宝可梦》第四世代的纪元，老玩家也非常开心地发现 :拖 NDS 同时拥有 NDS 和 GBA 插槽设计的福，这次又可以像初代到二代那样传承前代的宝可梦了，虽然由过去的交换变成了单向传输，但限制并没增加，依然是不能拥有秘传技能以及携带道具这些。把自己在整个第三世代培养和陪伴自己的宝可梦都传到最新《钻石 / 珍珠》，的确有种新老朋友大聚会的成就感，但实际到对战中却还是发现了各种不协调，原因来自于四世代彻底改变了从前以属性划分物理攻击和特殊攻击的方式 :以火系招式为例 :以前不管是从口中喷出火焰烧别人的喷射火焰，还是腿上冒火连踢带烧的火焰踢，因为都属于火系招式而都属于特殊攻击 ;而从四世代开始，喷火烧别人那类依然还是特殊攻击，但诸如带着火焰的冲撞啃咬脚踢拳头怼尾巴扫一类的，就全部归为物理攻击了。这使得之前世代培养的宝可梦在新的规则下会出现招式和能力上的偏差，招式偏差一般换一套招式就可以。而培养方向导致的能力偏差虽然可以通过喂树果来降基础点数，但终究还是麻烦 ,而且特性和性格这些也无法改变。

另外很显著的一个影响 ,就是所谓的招式共存，一些宝可梦带着三世代定点教学的招式传到了《钻石 / 珍珠》，但这些招式并不会因为繁衍后代而传承下去，而新作中偏偏有一些需要繁育后代才能获得的非常实用的遗传招式，于是前作的定点教学就和新作中新增的遗传招式间出现了共存上的矛盾。不过这个问题并不大，在后来四世代以及以后世代加入新的定点教学之后，这些也都迎刃而解了。但总体上说，前代传过来的宝可梦，很多依然是作为过去游戏时光的纪念而被传承到新作中，尽管也有不少参与了繁衍后代，但始终没能像在自己活跃的作品中那样被大量地投入到实战。





▲传到四世代的宝可梦。

四代→五代 传输小游戏

相比三代到四代，四代到五代的宝可梦传承算是比较一帆风顺的，毕竟关系到宝可梦本身能力的系统方面没有太大变化，新增的隐藏特性对前代宝可梦的影响也不是很大。但是在传输方式上，因为四、五两个世代都是在NDS平台，没有办法像前一次传输那样通过一部NDS完成，所以需要两台NDS才可以进行。

用到两台NDS，就难免联想到初代和二代的交换，那时也是需要两台GB/GBC，过程就是单纯的交换。但这个方法并不适用于五世代，因为五代开篇的《黑/白》打造的是一个全新的宝可梦世界，登场的宝可梦都是全新的，没有一个来自前代，这就没法跟前代跨代交换了。所以这次的跨代传输，采用了下载与联动小游戏的形式，将第四代游戏卡带中的宝可梦传输到第五代中。这大概也是系列历代的宝可梦跨代传输中，最好玩的一次吧。

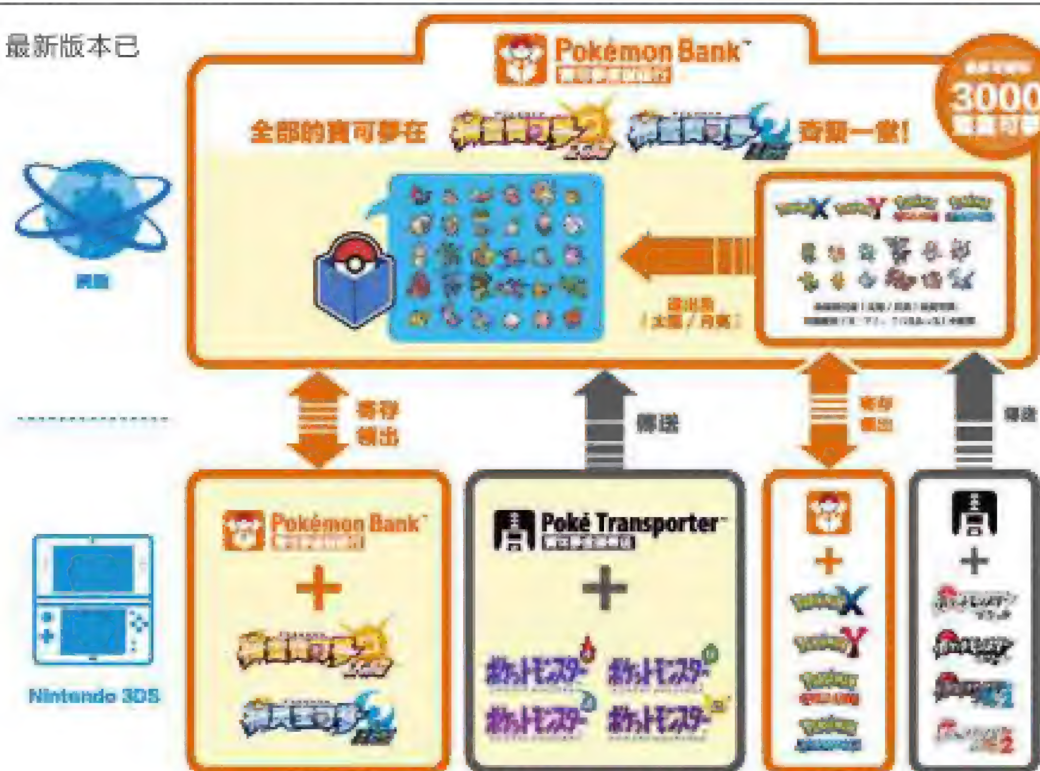


▲从四代向五代传输宝可梦的射箭小游戏，非常有趣。

五代→六代→七代 宝可梦银行与世代标识

当进入到六世代、从五世代传到六代开篇的《X/Y》后，玩家又发现了新一波的传承问题：世代标识。

单单从传送方式上说，六世代开辟的宝可梦银行的确是一大进步，不仅解决了越来越多的宝可梦存放问题并实现了单机传输，效率也比以往高出很多(尽管国内网络问题也很糟心)，但传到新世代后，你所有的宝可梦都没法投入到官方举办的日常排位赛及活动比赛中，因为只有带六世代五角标识的才能参赛。设定这一限制，很大原因是之前作品存档修改器的泛滥，导致一大波完全没经过培养的修改宝可梦出现。官方索性设了限定：只在六世代获得的宝可梦投入到官方的对战中。不过因为六世代能力遗传的大大简化，所以对于老老实实选种培养的玩家，倒也不算是很大工程。用前作自己培养的高能力宝可梦带上专用道具，很快就会生出不输给长辈的新一代强者。



■宝可梦银行，最新版本已加入中文。

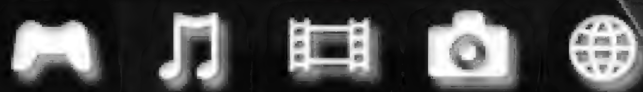
不过存档修改器始终是有市场的，所以在《X/Y》发售之后，配合金手指硬件设备的存档导入导出功能，基于六世代的存档修改器也在不断完善。而这也使得官方在第七世代的前作传承设定中，依然沿袭了六世代的世代标识设定，既只有本作的十字标志才能参加官方大大小小的对战比赛。而VC售卖的电子版初代《宝可梦》中的宝可梦也可以传到《太阳/月亮》中，无疑是《宝可梦银行》升级后的意外惊喜，虽然依然没有世代标识。

诞生于21年前的初代和最新的《太阳/月亮》的宝可梦共聚一堂，在以前还是挺难以想象的。虽然20年前自己培养的那些宝可梦伙伴依然静静地待在昔日的初代和二代的游戏卡中，甚至已经随着卡带记忆电池的电量用尽而彻底归于虚无，但玩《宝可梦》这20年的乐趣，却一路传承至今。




◀▲从前代到《太阳/月亮》的传承传来的某些宝可梦们，在遗传后代时，还是会受到地区形态的影响，因为在《太阳/月亮》进化后必然是阿罗拉形态。

生如夏花 逝如秋叶



特别企划 SPECIAL FEATURE

——写在PS3告别之时

文 80后写稿佬 & UCG全体编辑 美编 NINA

序 在这个万物代谢更生、春意盎然的三月，游戏业界也有了"总把新桃换旧符"的味道，随着第九世代主机——任天堂NS的正式登场，游戏史又翻开了新的篇章。

游戏世界纵然宽广，留在舞台中央的位置总是屈指可数，有人登场站到幕前，自然有人下场飘然离去。作为 NS "爷爷辈"的 PS3 也在这个时间点宣告正式停产，继 2012 年 Wii 以及 2014 年 X360 相继宣告停产之后，第七世代和我们的漫长告别，终于来到了结语的序章。

压力下的角逐

当 2001 年在六本木的酒店里第一次看到来自芯片提供商 IBM 的代表吉姆·卡勒时，因为 PS2 统治级表现而踌躇满志的"PS 之父"久多良木健大概没有想到，自己为索尼开发的第三代主机竟会如此步履维艰。

事实上，PS 和 PS2 尽管成绩喜人，但是在性能上都算不上所在世代的顶尖。久多良木健渴望往更高层次的突破。PS2 证明了像 DVD 播放等"非游戏性"的功能并不会影响游戏机的体验，久多良木健想要在第七世代中将游戏和其他娱乐的功能做到极致。

此前索尼游戏机核心芯片的制造商东芝并没有这样的科技力，于是只好找到了业界翘楚之一的 IBM。可惜的是，卡勒为久多良木健所展示 IBM 现有芯片依旧不能入后者法眼。久多良木健于是提出要求 IBM 造出一款单芯片超级电脑、功耗不超过 75 瓦的多核心 4G Hz 处理器，并且能在 2005 年圣诞档期推出新的主机，IBM 方面答应了这一条件。





▲捆绑蓝光的策略，在初期对PS3造成了严重影响。

为此三家业界巨头组成了名叫"STI"的秘密联盟，在主要的研发者——IBM 所提供的开发场地中，三个消费品科技界巨头展开了前所未有的合作。其中的艰辛并不是寥寥几百字就能细述，这两个项目的首席芯片架构师大卫·西普，将自己亲身参与的这段经历写成《The Race For New Game Machine》一书，详细披露当中的曲折。

当时的索尼可谓是一念天堂、一念地狱，一方面 PS2 以游戏史最佳的表现称霸 21 世纪前五年；另一方面，后续机型 PS3 的开发处于内外交困的境地，要创造一个前所未有的超级芯片已经相当困难，SCE 还要面对来自竞争对手的侵袭。

微软和任天堂在 2003 年相继加入了次世代主机的开发。和 SCE 一样瞄准了高机能发展方向的微软也找到了 IBM，出面的竟然是挥舞着支票本的总裁盖茨，IBM 总裁无法拒绝微软方面的拳拳诚意，而且由于"STI"联盟的协议里申明 IBM 拥有自由处置"CELL"芯片的开发技术。所以 IBM 在"CELL"的基础工艺上修改而成的微软 XENON 芯片，除了背负道德上的拷问外，并没有什么法律责任。面对财雄势大的微软，IBM 自然

◀PS3可谓成也CELL，败也CELL。

是“道义放两旁、利字摆中间”。后来IBM因为大量的亏损而不得不倒贴15亿美元退出芯片业务，和他们当年此决定导致的口碑崩坏不无关系。

当年的IBM的奥斯汀研发中心，可算是波谲云诡，两个开发小组由同一套领导班子在引导开发工作，他们不仅要在有限的时间内完成两款芯片的开发，更要在同质的基础上尽量做出差异化的产品，甚至要像反间谍那样提防曾经亲密无间的索尼方面的人员，如同在刀锋上起舞的情节每天都在上演。

然而，在一众高智商人才眼皮底下发生的事情，自然很难瞒天过海。索尼方面终于发现了自己两年来巨额投资的成果正在被自己的竞争对手共享，但是除了愤怒外并没有任何办法，毕竟IBM有相关条款作支撑，在这个节骨眼上SCE又不舍得花费了巨大精力财力并且效果相当满意的产品，久多良木健只能忍受“为他人作嫁衣裳”。但PS3的厄运并没有因为忍让而有所好转。

2005年初，IBM的芯片生产线出现问题，产能大降之下直接导致PS3的“CELL”和X360“XENON”芯片的最初交货期都延迟了一个半月，很多游戏开发商很可能无法及时拿到开发原型机。微软又凭借自身的财力找到了额外的特许半导体公司，迅速赶制了一批后备芯片，大量的备货使X360顺利地赶上了2005年的圣诞新年假期。

索尼的噩梦还没结束，这次轮到GPU出问题，尽管得到了英伟达的帮助，但已经错过了开发的黄金时期，此后又因为蓝光播放器的产能不足产生阻碍，PS3不得不一再宣布延期，久多良木健最初打算独享市场的愿景也被微软“一波带走”。

为了挽回颜面，索尼在2005年E3发布会上公布了大容量的蓝光DVD格式载体，超强的浮点运算数据CELL芯片，加上PS3几乎以假乱真的即时演算画面和人机交互能力的演示，一大波强力作品结合发挥到当时的顶级多媒体娱乐新概念，为PS3赢得了关注和期待。而久多良木健的“高机能化”和岩田聪的“玩家之心”理念之间的博弈成为了当年游戏业界乃至经济板块的一时热话。

PS3的前五年



▲首发当日，久多良木健亲手把第一台PS3交给玩家。

2006年的“光棍节”，PS3正式上市，揭开了历史的新一页。总体而言，PS3的整体生涯算是低开高走，在其发售后的五年间，是一个充满了挫折和不断向上爬升的励志故事。

PS3的上市还是引发了一阵子的骚动，高昂的价格引起了巨大的话题，不过并没有影响玩家的热情。由于产能不足，无数玩家为此提前多日就在大型商店门口排起了长龙，只为开售当日抢到少量的PS3。各种不文明的行为在北美大陆的PS3卖场前上演，甚至出现暴徒拿气枪向人群扫射的恶行事件。但是PS3的风头很快就被十天后发售的Wii所盖过。

SCE在这场竞速失败中也不是一无所获，由于使用了相似的架构，弊端也是有相似之处。和微软的急速推进、徐徐改进不同，SCE由于有更多的时间去进行优化调整，将风险大大降低。在X360“三红灯”危机肆虐的时候，PS3遭受“死亡黄灯”侵袭的概率不足1%，再加上蓝光，成为少数能够对抗其他主机的依仗。

SCE在PS2时期最引以为傲的独占阵营尽管表现出一定的实力，《机车风暴》、《GT赛车》、《瑞奇与叮当 未来毁灭器》、《神秘海域 德雷克的宝藏》等百万级别销量大作在PS3首年有着颇为出色的表现，但整体游戏阵营仍显不足，使其年度游戏总体销量仅有3700万份，是X360和Wii的一半左右，无力为主机销量爆发性增长提供帮助。2007年PS3全球销量不足800万，甚至比不上自家的掌机PSP。久多良木健的精品路线受到了来自高层的质疑，面对着来自高层的清算，心灰意冷的久多良木健最终只能黯然离开其一手缔造辉煌的SCE，其接任者是后来出任索尼总裁、号称“索尼救世主”的平井一夫。

平井一夫先是对硬件阵营做出调整，极力在PS3上清除前任PS2留下的痕迹，这不仅从软硬件上促成了玩家和游戏厂商从PS2向PS3的过渡，避免他们过度沉溺于过去；元件的减少也大大地降低了成本，为后来PS3 Slim的面世打下了坚实的



▲平井一夫成功扭转了PS3的颓势，并借此上位。

反击、担纲与总结

众所周知的是，第七世代是一个属于体感游戏的世代，Wii的出现颠覆了人们对游戏操作方式的认知，微软的Kinect更是解放了玩家的双手。落后于人并痛定思痛的SCE全力开发体感装备，他们这时才惊讶地发现，原来自己早就已经拥有相似的科技 索尼“魔法实验室”的理查德·马克思博士早在2003年——也就是索尼体感项目eyetoy密锣紧鼓地开发的同时——借用儿子的“创意”开发出一个能够和电视画面产生舞动的游戏控制器，


▲尽管PS MOVE并未诞生超一线大作，但其生命周期极长。

代号“魔棒”。时任索尼全球工作室CEO的菲尔·哈里森，为了这根“魔棒”专程飞赴东京向高层展示这款产品。但索尼高层们此时犯下了个不小的战略错误，这个被人认为“不够吸引人”的项目不得不被尘封七年之久。

历史没有如果，却有无尽的想象空间，假如PS Move率先面世并且成为“常规武器”，第七世代的主机“战争”或许会呈现不一样的境况。当然，索尼并没有打算只让PS Move成为反击的惟一利器。索尼积极开发相应的设备，头戴式沉浸显示器是其中重要的配套产品，索尼在2011年11月推出了HMZ-T1，定位为“头戴式家庭影院”的外部显示设备，这是索尼在解决头部动态追踪与画面延时的矛盾前，推出的阶段性产品。而这也是PS VR的起点，尽管未能在第七世代发光发热，索尼能够先于其他两大厂商进入VR领域并且在目前获得超过91万台PS VR的销量，和他们在PS3的刺激下提前布局有着莫大的关系。

除了在体感外设上寻求突破外，PS3的成本终于可以让SCE收获利润和更多的降价空间，成熟的游戏体系更让主机充满了魅力，在PS3游戏历史销量榜的前20名中，2011～2013年这三年产出的作品占据了60%的席位，其中不乏《上古卷轴V 天际》和《刺客信条3》这类佳作，而排名前三的千万级别销量作品《横行霸道V》、《使

基础。随后索尼与软件公司 Immersion 就振动技术专利权达成和解，顺势发布新手柄“DualShock 3”，被“阉割”的振动功能强势回归。再加上 PS3 专用摄像头 PS eye 的上市，索尼在硬件上终于集齐了新的道具，憋出了反击的大招。

2009 年 PS3 Slim 的上市，标志着 SCE 进入了新的阶段。新版本的 PS3 删除了读卡器，支持 Dolby TrueHD 与 DTS-HD Master Audio 格式的音效输出，CPU 和 GPU 的制程也逐渐缩减到了 40nm 和 45nm，使得功耗和成本大幅度降低。50 ~ 100 美元的降幅使得 PS3 Slim 充满了吸引力。再加上之后两年《神秘海域 2》、《战神Ⅲ》和《暴雨》等一众大作相继降临，令有不少人认为这是索尼反击的起点。PS3 一扫前两年的阴霾，成为了 2009 年惟一能够实现销量正增长的主机，并且年度销量上一举超过了 X360，游戏销量增幅也是年度最佳，奋力地向前追赶。

然而，命运又一次给这个励志的故事增添变数。

2010 年 8 月，PS3 的私有密钥被泄露，不到一个月的时间里，澳大利亚硬件改造零售商 OzModChips.com 就找到了让 PS3 用户能利用硬盘驱动器甚至外置驱动器来运行游戏的方法，接着曲线破解工具——USB 直读破解器 PS JailBreak，也就是我们说的“破解狗”面世，引发了玩家们的高度关注。

索尼虽然尽可能快速地取得法院的禁制令，但为时已晚，大量盗版破解工具流向地下市场，然后各种非正规的破解商如雨后春笋般冒起。一计不成，索尼又试图通过升级 PS3 固件版本来修复漏洞，但无法阻止越发驾轻就熟的黑客们，其中人称“神奇小子”的 GeHot 制作的 3.55 版自制系统堪称一锤定音的一笔，这标志着 PS3 已经被全面破解。这是已经处于本世代主机之争末尾位置的索尼最不愿意看到的，他们做出了一系列举措，试图将破解的黑客“赶尽杀绝”。



▲中国玩家极为喜爱的奎托斯在PS3上迎来谢幕。

索尼杀一儆百地将 GeHot 告上法庭，并且威胁用户不要尝试对 PS3 进行“越狱”，否则将会遭到“BAN 机”的惩罚。面对索尼的威逼利诱，GeHot 只能选择庭外和解，交出曾登录其网站的所有用户 IP 并保证终生不再进行针对 PS3 的破解。但不是所有人都愿意屈服，索尼此举激怒了“如何使用已购买 PS3 是个人问题”这个理念的支持者，一众黑客团体纷纷开始介入，全美第一黑客团体“匿名者”（Anonymous）的加入，让索尼和用户之间最直接的交互点——PSN，遭到前所未有的攻击。

2011 年 4 月 6 日，PSN 沦陷，索尼一再试图稳住局面，但无济于事。黑客攻击令 PSN 网络中断了 23 天，超过 1 亿的用户帐户的个人资料被窃，包括用户名、密码和联系地址，甚至有报道指 PSN 用户的信用卡资料也遭到盗用，一些不法之徒甚至将资料放到网站上公开叫卖。这些人自然受到了不少的指责之声，但承受最多炮火的还是 SCE，平井一夫为首的 SCE 高层不得不向公众鞠躬，时任索尼总裁的斯金格也不得不在公众场合道歉。“PSN 黑客门”事件不仅直接导致索尼损失超过 1.71 亿美元，甚至还不得不面临用户们的集体诉讼，《福布斯》估算总损失金额可能高达 240 亿美元。


▲PS3 Slim小巧的造型十分受玩家欢迎。

命召唤 黑色行动 2》和《使命召唤 现代战争 3》正是这三年中每一年销量最高之作。除此之外，索尼独占游戏也开始逐渐形成气候，2011 年的《神秘海域 3》、2013 年的《超凡双生》和《最后生还者》都是其中的佼佼者。

一系列有利因素的加持，使得一直多灾多难的 PS3 终于迎来了辉煌期。2011 年 Wii 的势头有所减弱，索尼的主机终于拿回了暌违依旧的硬件销量冠军宝座，并且在第七世代最后的数年一直保持着优势，甚至一度和任天堂的次世代主机 Wii U 斗得难解难分。PS3 在 2014 年 4 月的第三周终于完成了在总销量上对 X360 的战略性超越，在 Wii 迅速凋零和 X360 每况愈下的整体环境下，PS3 扛起了第七世代这面已经竖起十年的旗帜。

直到2016年，PS3依旧能够获得超过50万台的销量，即便在 2017 年的头两个月，全球每天依旧能够平均售出超过 600 台 PS3 和 20000 份游戏，可见 PS3 依旧老而弥坚。但长路有尽时，无论我们怎么不舍，时代依旧在前进，不断下滑的销量仿佛是漫长的告别，让我们和第七世代慢慢地走到了说再见的时刻。

随着 PS3 的停产，秘密揭开战幔的索尼 PS3 为第七世代的主机之争亲自落下了帷幕。回顾整个世代，三大主机都跻身历史销量前十，并且占据了五六七这三个极为重要的位置，PS3 和 Wii 之间的差距不足 1500 万台，是游戏史上销量差距最小的一个世代，这个世代竞争之激烈可见一斑；超过 3 亿台的总销量堪称各个世代主机总销量之冠，可以说，在这个世代里没有失败者，包括了从萌芽伊始就屡遭劫难的 PS3。



▲被很多人誉为PS3第一神作的《最后生还者》。

我们的十年

十年之前的我，还是个尚未进入游戏圈子的中文系学生。闲暇时《游小说》里的连载，里面一篇有关 PS3 游戏的同人小说，为我打开了这个世界的一扇新大门。

可以说，PS3 乃至整个第七世代陪伴了我整个青春的十年。对 PS3 的告别，也是对整个第七世代的告别，更是对自己十年游戏人生涯的回顾。

往事一幕幕闪回，正是最好的离别曲。来时，我们热情相拥；去时，我们轻轻作别。

十年前的你又是怎样，十年间你又和 PS3 发生过怎样的故事？或许还记忆犹新，或许早已相忘于游戏大潮，不为短短数千字序言而泛起涟漪……

接下来，我们将以分类形式回顾 PS3 的历史，但求能让唤起十年间它陪你走过的快乐点滴。

PS3历史的十个瞬间



599风波

在2006年的E3展上，索尼于展前发布会中正式公布了PS3的发售日和售价。美版60GB版本高达599美元的售价引起了全球玩家的普遍不满。索尼在本届E3展上公开的游戏阵容十分强大，两款《最终幻想XIII》的公布尤其引人注目。不过索尼在本届E3展上提供试玩的游戏品质均令人失望。PS3如此高昂的定价，是因为本身的制造成本过高。据美国《商业周刊》表示，首发时PS3的制造成本超过了800美元。

同年的9月22日，久多良木健在东京游戏展上发表了名为“PS3创造的次世代之娱乐”的基调演讲。在演讲最后的答记者问环节，久多良木健宣布日版20GB版本PS3的售价将从59800日元下调到49980日元，并配备HDMI接口。这一举动事先并没有和索尼高层通气，因此在全球引起了轩然大波，成为了日后久多良木健下台的导火索。

手柄之变

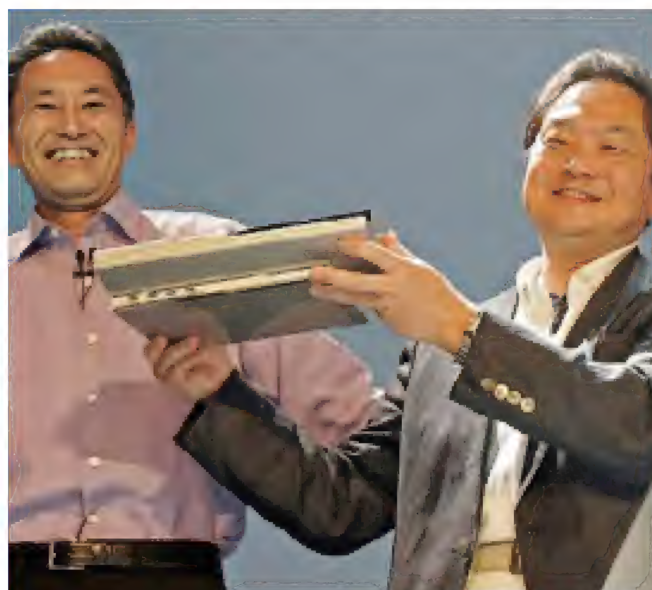
在PS3最初公开之际，PS3配备的是一个银色的回旋镖形状的手柄。在E3 2006中，索尼公布了PS3配备的新型手柄，该手柄没有振动功能，但加入了六轴动作感应功能，造型则回归传统。没有顺理成章地推出DualShock 3手柄，是因为当时索尼与Immersion公司在振动技术专利权上的纠纷。但六轴手柄刚一公开就饱受恶评，甚至被激进的玩家指责为抄袭任天堂和微软的创意。同年十月，索尼正式宣布该手柄的名称为“六轴”，售价为5000日元。

由于玩家反对的呼声太大，最终索尼与Immersion公司达成和解。2007年9月20日，索尼正式公布了DualShock 3手柄。该手柄不仅拥有振动功能，而且继承了六轴手柄的外型及特性。索尼花了1.5亿美元才搞定Immersion公司，而Immersion公司因为向PS3提供振动技术，反过来又向微软赔偿了2075万美元。

领袖变更

在PS和PS2时代，久多良木健不仅是PS之父，更是PS之神。在他的手下，PS系主机缔造了一个又一个的神话。然而到了PS3时代，久多良木健却昏招频出，坚持采用CELL芯片以及捆绑蓝光技术，导致PS3成本高居不下，发售日也不断推迟。这最终导致SCEI于2006年11月30日公布了高层人事变动，原社长久多良木健就任会长职务，原SCEA总裁平井一夫就任SCEI集团社长。此次人事变动事实上是索尼对久多良木健的明升暗降。此后不久，久多良木健就黯然退出了SCEI。

久多良木健的下台，成就了索尼的一位新星：平井一夫。平井一夫在接替了久多良木健的SCEI集团社长一职后，以此为跳板，于2012年4月1日成为整个索尼集团的社长兼CEO。



向下兼容

由于PS2过于成功，为了提高玩家的购买欲望，索尼在设计PS3时，在其中增加了一块运行PS2游戏的CPU。这使得早期版本的PS3能够直接运行PS2的光盘游戏。不过索尼明显高估了玩家对PS2游戏的热情，这一举动并没有刺激玩家出手，反而增加了PS3的成本。因此从2007年11月发售的40GB版PS3开始，新的PS3都去掉了运行PS2游戏的功能。此举导致了不少玩家的不满。

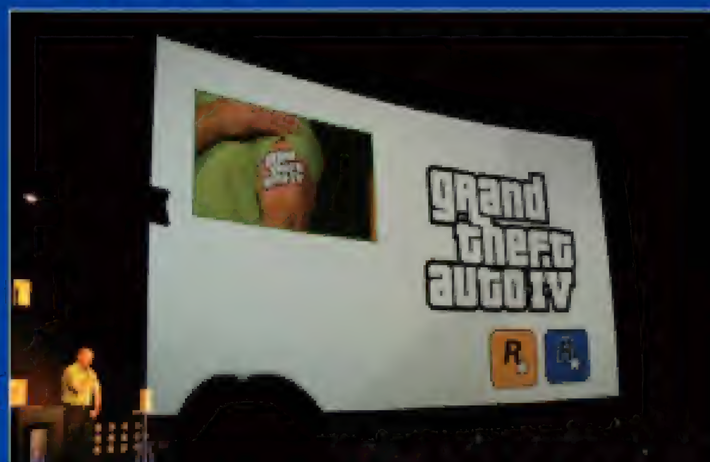
在此之后，总有小道消息称索尼将会通过更新来恢复运行PS2游戏的功能，不过最终都被证实为谣言。



跨平台

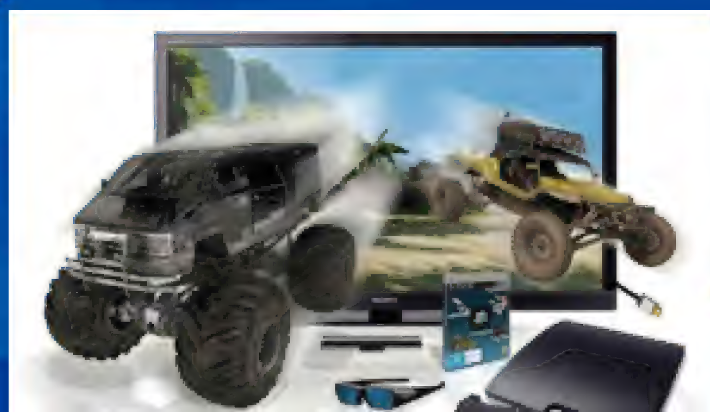
PS3 最初公布之际，业界一致看好 PS3 的巨大潜力。然而在上市时间频频延后、开发环境恶劣、定价过高等负面消息影响下，很多第三方都打了退堂鼓。一些原本为 PS3 准备的独占游戏如《刺客信条》、《鬼泣 4》在发售前都宣布跨 X360 平台。而跨平台的高潮发生在 2006 年的微软 E3 展前发布会上。时任微软互动娱乐部门副总裁全程总监的彼得·摩尔向全球玩家秀出了《横行霸道IV》的纹身。此举意味着 PS 平台最强的第三方作品正式"叛逃"。据称微软为此举以及日后的两个 DLC 付出了 5000 万美元。

然而 PS3 在挺过艰难时光后，逐渐迎来转机。这其中最先出现变数的是日本市场，微软花重金拉拢来的众多日式大作（如《宵星传说》、《信赖铃音》）先后移植到 PS3 上。之后欧美市场也出现松动，《质量效应》、《生化奇兵》等顶级大作也推出了 PS3 版。在跨平台之争中，尽管有些艰难，但索尼仍笑到了最后。



3D

经过了响应时间、动态对比度比值广色域等一系列大战之后，3D 成为了众多厂商新的战场，各大硬件厂商在显示器、电视、手机等领域中杀得不可开交。而《阿凡达》等一系列 3D 大片的成功，也让消费者对 3D 产生了浓厚的兴趣。2010 年 1 月 6 日，索尼召开消费电子展新闻发布会，宣布其 3D 产品将于在 2010 年夏季开始全面上市，所有 PS3 都可以通过固件更新 3D 功能。索尼大力推广 3D，可以说是一举两得，既增强了 PS3 的竞争力，又变相推广了自己的电视。截止今天，在 PS 平台上共有 126 款游戏对应 3D 功能，这其中不乏《使命召唤》、《战神》等顶级大作。但并不是所有玩家都喜欢 3D，而且大部分用户当时刚刚进入 HD 时代，他们不愿意为了 3D 而购买一台新的电视。这股 3D 浪潮来得快也去得快。



PS MOVE

PS MOVE 是索尼为 PS3 开发的动态控制器，于 2010 年 9 月 15 日正式上市。PS MOVE 的思路与 Wii 和 Kinect 都不太一样，它可以实现精确的操作，但必须和摄像头配合使用。摄像头通过手柄顶部的发光圆球来确定其在三维空间中的位置，摄像头可以同时识别 4 个专用控制器。从而轻松实现 4 人同时游戏。

PS MOVE 其实是 PS2 时代 EYETOY 技术的延续，EYETOY 在全球的销量超过千万，然而当时风生水起的索尼看不上这个技术。在 PS3 时代，在两个竞争对手都以体感作为最大卖点之际，该技术被索尼重新拣起并加以强化。从销量来说 PS MOVE 远不及微软和任天堂的体感产品，但 PS MOVE 的寿命非常长，至今还能和 PS VR 一起为玩家提供异质游戏体验。



PSN 沦陷



2011 年 4 月 21 日，PSN 遭黑客全面攻陷，开始了长达 1 个月的断线期，对索尼网络计划造成了极大的影响。索尼宣布此事件造成 7700 万 PSN 用户资料可能泄露，其中包括信用卡信息。消息公布后，世界各国政府高官纷纷出面指责索尼失职。事件最终造成索尼 170 亿日元的直接损失，成为史上最大规模的互联网安全事件之一。

PSN 黑客门事件的起因是此前索尼以强硬态度对待破解 PS3 的黑客，尤其是索尼悍然起诉著名黑客乔治·霍兹（George Hotz）。这些举动被黑客们认为是超出了黑客社区的底线。索尼原本计划在一周内恢复 PSN，但最终这个时间被延长到了一个月零一周。这个事件对玩家和厂商来说影响极坏，为挽回声誉，索尼做出了免费赠送游戏、延长 PS+ 时间等补偿措施。

合购

进入 PS3 时代，数字内容的重要性开始显现。如何限制复数玩家游玩同一下载内容？索尼采用的是授权制。最早 PS3 对数字内容的授权主机数限定于 5 台，这意味着"1 人下载，5 人平分"。如果用户都找到 4 个志同道合的小伙伴，只要在主机上设置一个共同账号，5 个人都可以玩到共同账号购买的数字内容。有了这个办法，很多贵得要死的 DLC 也不再是问题。

硬件厂商设计"授权"这一功能，初衷并不是给用户省钱，而是为了防止用户的主机损坏后导致下载的内容丢失。索尼很快就发现了自己的疏漏，于是从 2011 年 11 月 4 日，SCE 宣传从 11 月 18 日起，从 PSN 购买的 DLC 授权主机数将从 5 台减少到 2 台。从此 5 人合购就此成为历史。

奖杯



相比微软发明的成就系统，索尼与之对应的奖杯系统可谓姗姗来迟。2008 年 8 月，PS3 推送了 2.40 系统，其中一项重大改进，就是增加奖杯系统。与成就相比，奖杯的最大不同就是没有点数设定，将奖杯分为白金、金、银、铜 4 个等级，每个等级对应的经验值都不同。当玩家获得一定数量的经验值之后，就可以令自己的玩家等级升级。在奖杯系统刚推出的时候，惟一对应奖杯系统的游戏是 PSN 下载游戏《超级星尘高清版》。在此之后所有的 PS3、PSV、PS4 游戏均对奖杯系统，一些老的经典游戏也通过补丁的方式追加了奖杯。

到今天，奖杯已经是每个 PS 系玩家关注的重点。可惜的是后期 PS3 遭破解后，PS3 的奖杯系统也受到了修改的冲击，"玩游戏还是玩奖杯"的指责也一直存在。不过总的来说奖杯系统的出现绝对是利大于弊的。

PS3十大原创游戏

10 《抵抗》

在PS3首发游戏中，最受人关注的作品之一，就是《抵抗》。《抵抗》由《瑞奇与叮当》开发商Insomniac Games制作，以不同于现实二战的世界线，讲述了人类与神秘生物合成兽对抗的故事。由于自家的另一款FPS大作《杀戮地带2》吹得太过，以至于游戏迟迟不能和玩家见面，《抵抗》在相当长的时间内都是索尼重点推介的对象。而《抵抗》也没有让索尼失望，不仅拥有厚道的单人战役模式，而且还有多达40人参与的联机模式，在当时可谓一时无两。此后"《抵抗》系列"在PS3上又推出了两作，不过进化不大。随着PS3销量的增长，《抵抗》的地位也随之下降。再加上Insomniac Games成为第三方，导致这个系列已经很久都没有新作推出。



9 《战场的女武神》

作为PS3平台独占的原创新作，由SEGA与"《樱花大战》系列"制作人员共同开发的《战场的女武神》在2008年4月24日于日本发售，同年11月欧美版相继发售。在发售之初，本作的销量并不出彩，但随着相关动画的热播和Best版的发售，本作的销量呈现出了爆发式的增长。特别是在北美，本作在发售第二年4月的月销量更是暴增了400%。持续的销量增长不仅推动了同期PS3的销量，也是本作素质优秀的证明。名为"CANVAS"的绘画系统使得游戏画面的风格近似水彩画，而名为"BLiTZ"的系统为本作的战斗赋予了回合战略和即时行动两种模式。这样一款独特而优秀的原创游戏，成为了PS3平台上为数不多的经典战略游戏之一。而后续的《战场的女武神2》和《战场的女武神3》转战PSP平台，更凸显了本作在PS3平台上的珍贵。



8 《小小大星球》



在越来越推崇3D玩法的PS3时代，《小小大星球》是非常难得的一款原创横版过关动作游戏。它虽然采用了非常古老的游戏类型，但是这个系列有着自己的特点，那就是"创意"和"想象力"。游戏关卡的主题风格和解谜方法设计得天马行空，而强大的自定义模式更是让全球众多玩家乐在其中。玩家可以通过游戏中提供的各种素材，设计自己独创的关卡，再上传到服务器上提供给其他玩家下载和挑战。截至2015年4月，"《小小大星球》系列"中由玩家创作的关卡数量已经超过900万个，如果你只游玩了游戏自带的那些关卡，恐怕还没体验到这个系列一半的乐趣。不过可惜的是，随着PS3时代的结束，《小小大星球》的在线服务器也已经于2016年关闭。

7 《无名英雄》

2009年，以"《狡狐大冒险》系列"闻名的Sucker Punch，为玩家奉献了其在PS3时代的第一款作品。这是一款完全原创的超能力主题沙箱游戏，剧情和表现手法上接近于青年向的美漫，有较为黑暗的情节，善恶抉择会令故事走向发生较大改变。至于都市跑酷加超能力的核心玩法则介于写实与卡通之间，只是手感方面远优于同期的大部分美式动作游戏，这一点应该得益于开发《狡狐》时积累的经验。游戏仅仅在"电"这一种能力上就玩出了花样，善良和邪恶状态也会让电属性表现出截然不同的特性，这些都充分展现了制作方对于超能力题材优秀的驾驭能力。初代最终取得了近300万的销量，可以说让这个原创品牌站住了脚跟。如今该系列在PS4平台也得以延续。



6 《火影忍者 终极忍者风暴》

CC2 开发的“《火影风暴》系列”称得上是最为优秀的授权改编游戏范本之一。这一系列的起点是 2008 年的《终极忍者风暴》，与系列现在的跨平台战略不同，在当时是一款标准的 PS3 独占作品。虽然本作是乱斗风格的对战游戏，但其故事模式却是以半沙箱的形式进行的，有着多彩的任务玩法和丰富的收集要素。游戏的战斗系统易于上手，对于忍术的还原度可谓爆表，打起来十分爽快。最为出彩的是三场大型 BOSS 战，其精彩的 QTE 设计有着超越动画原作的冲击力和表现力，大型 BOSS 战也成为系列后续作品的标志性卖点之一。本作顺利突破百万销量，为系列发展确立了方向，核心玩法也一直没有改变。如今《疾风传》已经完结，“《火影风暴》系列”还会有新展开吗？这一点值得期待。



5 《暴雨》

在 PS3 时代，但凡提到互动式电影游戏，很多玩家都会在第一时间想到 Quantic Dream 的《暴雨》，或是系出同门的《超凡 双生》。《暴雨》的魅力在于玩家在操作角色的时候，可以控制他们来与场景中的事物进行互动，这个互动不是单线的，在拿取不同的东西或者作出不同的选项时都会对今后发生的事情产生影响，这也使得探索的乐趣大增。互动式电影游戏注重玩家在操作角色时所获得的“体验”，在游戏里玩家能够控制四个角色，站在不同的角度来与这个连环杀人事件扯上关系。惊心动魄的剧情，让人困扰的选择，这些都是只有在《暴雨》中才能体会得到的魅力。《暴雨》在 2010 年发售，在同一年里它也获得了多家媒体颁发的 2010 年度最佳 PS3 游戏的奖项。



4 陈星汉三部曲：《流》《花》《行》

“艺术游戏”始终是业界一块独特的领域，它们往往没有常见的那些游戏要素，有时候甚至只需一种操作就能通关。陈星汉的“禅派”作品正属于这样的范畴，游戏中每时每刻都在展示他的设计理念与哲学。极具代表性的《流（flOw）》、《花（flower）》、《行（JOURNEY，国行译名《风之旅人》）》三部曲分别发生于神秘未知的深海、百废待兴的花海以及广袤未知的大地，营造出随风而行、超然物外的氛围。诞生于 PS3 平台的《花》与《行》两部作品均取得了十分优异的成绩，《行》甚至荣获第 13 届“GDCA（游戏开发者选择奖）”包括最佳游戏在内的六个奖项。在茫茫的沙雪世界中，玩家就如沧海一粟，沉浮于起伏不断的天地之间。畅游无拘无束的世界并从中得到独特的体会，正是陈星汉作品带来的最大恩惠。



3 《恶魔之魂》

游戏发展至今，创新成为了现在游戏设计的重中之重，玩家不时也会发出作品 A 借鉴作品 B 的声音。不过有一个全新系列的起源是没有争议的，那就是“《魂》”系列。该系列的开山鼻祖是一款来自 PS3 平台的传奇游戏，那就是有着“魂学始祖“之名的《恶魔之魂》。作为整个系列的起点，或许有些玩家会感到陌生，而该作的“封神之路”也是艰辛无比。

在 PS3 前期，传统的动作游戏因为不易上手、难度高等问题，已经被电影大片式的动作冒险游戏逼入了绝境，而沙箱游戏的理念也开始影响各个游戏厂商。而在日本，一款非主流的硬核向动作游戏正在悄悄研发中，当时除了索尼之外估计没人会为这样一个项目砸钱。游戏发售后，《Fami 通》只打出 29/40 的低分。然而在欧美市场，更注重交流的欧美玩家们发现了受苦所带来的魅力与成就感，最终使得《恶魔之魂》横扫当年多项世界大奖，总销量也超过了 130 万套。

没有多少游戏能以自己的名字命名一个游戏类型。《恶魔之魂》的成功，固然得益于 From Software 的天才设计，而索尼的独具慧眼也是关键所在。《恶魔之魂》的厚积薄发正如 PS3 一样，从低谷走向神坛，从此“《魂》系列”一飞冲天。

2 《神秘海域》



如果要选出最能代表 PS3 的一个游戏系列，相信很多人都会毫不犹豫地选择《神秘海域》。这个系列的传奇之处很多，例如其开发商顽皮狗其实以前并没有尝试过制作这一类型的作品，而且系列首作《神秘海域 德雷克的宝藏》其实也算不上特别成功。但是随着《神秘海域 2 纵横贼道》惊天大逆转式的全面进化，这个系列也登上了 PS3 平台——甚至是整个游戏界的神坛，被誉为 PS 系独占作品中的头号大作。随后《神秘海域 3 德雷克的诡计》虽然没有完全复制前作的辉煌，但也有着同样惊人的素质，随后系列在登陆 PS4 时推出的《神秘海域 4 盗贼末路》更是让玩家能够和陪伴大家冒险已久的德雷克进行了告别。但这并不是系列的终结，随着大型 DLC《神秘海域 失落的遗产》的公布，意味着系列的传承，会在新的游戏平台上，继续发扬光大。

1 《最后生还者》

由顽皮狗出品，于 2013 年 6 月 14 日发售的《最后生还者》给玩家讲述了一个略显老套的故事：一老一少组合在众多感染者以及其他不怀好意的生还者的围攻下的冒险之旅。故事虽然老套，但在顽皮狗通过出色的画面、场景塑造、剧情演出和人物塑造，使得本作的剧情给玩家留下了极其深刻的印象。而作为一款游戏，除了出色的剧情外，本作还同时是一款好玩的游戏。在游戏中玩家需要搜集资源来制作武器和药物，高难度下极其短缺的资源使得玩家在面对敌人时需要合理地利用好手头上所拥有的一切，并根据敌人种类的不同选择适当的战术才能渡过难关。《最后生还者》代表着 PS3 游戏制作的最高水平，它的成功也将顽皮狗和 PS3 都推上了神坛。



PS3玩家的十个关键词

神机

在 PS3 初期，无论是索饭，还是索黑，都很乐意使用"神机"这个词来称呼 PS3。"神机"一词 来自当年索尼夸大性的宣传。2004 年底，索尼首次透露 PS3 所采用的 CELL 处理器规格时表示，SCE 和 IBM 合作开发的 CELL 计算机工作站足以排进全球超级计算机性能前 10 名。而久多良木健随后表示，CELL 计算机工作站拥有媲美地球模拟器的计算能力。这番言论传到最后，就变成了"拥有 CELL 处理器的 PS3 可以模拟地球"，从而导致了"神机"这个外号的诞生。

在 PS3 最为困难的前期，铁杆索饭们不离不弃，坚持认为 PS3 早期的诸多问题都是因为开发商还没有吃透 CELL 的潜力所导致的，当 CELL 发挥出全部实力时 PS3 就会变身为真正的神机。虽然最终 PS3 迎头赶上，但这和 CELL 的关系并不大。

死亡黄灯

散热问题似乎是第七世代家用游戏主机的通病，X360 的三红问题差一点葬送了自己的大好前程，而 PS3 也未能幸免地出现了"死亡黄灯"的情况，虽然不及前者影响范围那么大，但也确实是相当严重的问题。所谓死亡黄灯主要指的是指主机无故死机后且无法正常启动，开机后电源指示灯出现黄色闪烁，一般只会出现在最早的 1000 型厚机上，因为早期芯片工艺不成熟，主机运行时 GPU 等芯片严重发热，最终导致脱焊。当然，其他的硬件故障也有可能表现为死亡黄灯，但过热问题是比较具有代表性的。虽然可以通过重新焊接芯片并加强散热等手段来解决，但方法相对复杂且无法保证成功率，因此绝大部分出现这一问题的玩家都会选择更换新的机器。而随着芯片制造工艺的不断改进，2000 型之后的 PS3 薄版主机便基本杜绝了这个问题。



蓝光播放器

开始输得一头雾水，最后赢得莫名其妙，这就是对 PS3 蓝光光驱那跌宕起伏的生涯最直观的评价。为了让蓝光赢得新一代格式之争，索尼不惜把 PS3 的售价生生往上抬了一截，给了这台 PS2 后继机型一个并不算漂亮的开局。但另一方面，在当年纯粹蓝光播放器价格高居不下的情况下，PS3 作为一台能够打游戏的蓝光播放器，却又阴差阳错地被许多非玩家群体所相中，成为了他们入坑蓝光影碟收藏领域的首选。这看似不务正业的墙外开花却因为现实形势的峰回路转而变成了无心插柳，作为对手的 HD-DVD 格式突然暴毙，让蓝光成为了大容量光盘市场的惟一王者，而 PS3 所处的第七世代主机那漫长的生命周期也让其在随后有了更多叩开非玩家客厅大门的机会，并且为 PS4 打下了广阔的用户基础。所以虽然当年大家称 PS3 为蓝光播放器是一句带戏谑味道的调侃，但在今天看来还真是下了好大的一盘棋，只是这到底是运筹千里还只是时运所致，恐怕就只有曾经作为棋手的索尼大佬们才能看清楚了。



PS+

PS+ 全称 PlayStation Plus，是索尼在 2010 年 6 月 29 日开始为提升竞争力而推出的一项付费网络服务，开通了 PS+ 会员的用户可以定期获得各种福利，例如每隔一段时间能够获得特定的免费数字版游戏（而且只要会员没到期就能一直游玩），购买部分游戏的时候可以得到额外的折扣优惠，获得部分游戏的提前试玩权和优先购买权。此外还有额外的在线储存空间保存游戏存档资料，以及自动下载更新同步奖杯等功能，对深度玩家来说可以说是既便利又实惠的功能。后来到 PS4 时代，网络联机功能还必须用 PS+ 会员的账户才能进行。由于推出这项服务的那段时期索尼还在世界各地出售了部分大楼，因此也被玩家们调侃索尼卖大楼送游戏。



HOME



当索尼在 GDC 2007 上正式宣布 PS HOME 计划时，PS3 玩家的反应是热烈的。索尼想让所有的 PS3 玩家都纳入这个庞大的虚拟社区，而 PS3 玩家对这个构想也是相当支持。每个玩家都有自己的私人豪宅，可以布置奖杯陈列室，叫上亲朋好友一起在电影院里欣赏最新游戏 PV，在 PS HOME 中启动游戏，完成任务可以获得虚拟服饰作为奖励……PS HOME 的种种特性，让 PS3 玩家一听就两眼放光。然而 PS HOME 的体验实在是太差 动辄数 GB 的升级、极度缓慢的加载速度、千篇一律的所谓私人豪宅、五花八门的收费项目。无处不在的各种小问题，让绝大部分玩家乘兴而来、败兴而归。尽管评价不高，但 PS HOME 仍然顽强地从 2007 年撑到了 2015 年才关服。在关服前，很多玩家结伴而行，最后一次访问了这个回不去的 HOME。

奖杯生活

曾几何时，一些玩家玩游戏的目标发生了改变，他们追求的不再是一份感动、一份快乐，而是一个个能提升 PSN 等级的奖杯。为此，枯燥无味的游戏也玩，毫无兴趣的游戏也玩，看不懂的文字游戏也要全部 Skip 打完。伴随着奖杯的数量快速的增加，质疑的声音也不断出现。

或许在其他人眼中，这是虚荣，是在用奖杯亵渎那些用心制作的游戏。但是那些发出疑问又不曾追逐奖杯的玩家永远不会明白由奖杯带来的乐趣。没有奖杯，一些精品独立游戏可能就此埋没；没有奖杯，没有多少人会在意一款游戏有多少的隐藏要素。

每个人都有每个人的游戏玩法，大部分人可能只是用愉快的游戏来洗刷一天积累下来的疲惫，而另小部分群体则是选择用最喜爱的方式，在短暂的人生中留下一笔自己的痕迹。

高清重制

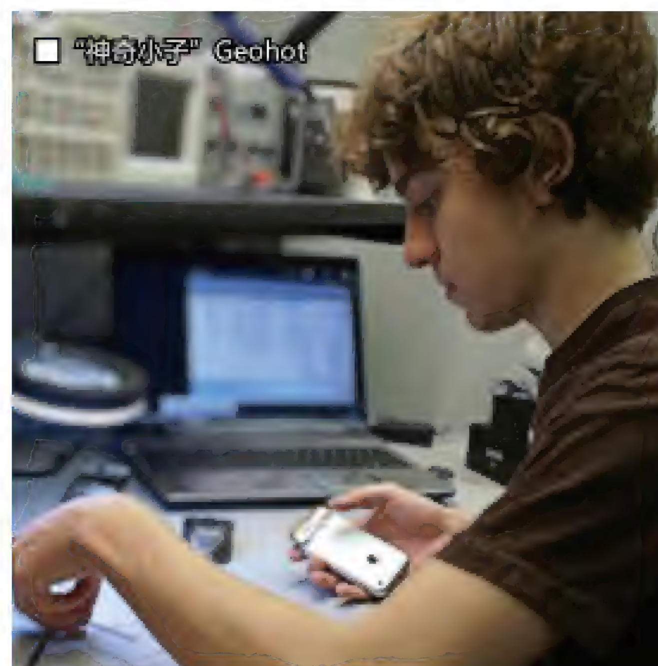
如果是从 PS 时代一路走来的老玩家不难发现，和 PS2 相比，PS3 上推出了数量众多的高清重制游戏。虽然有“炒冷饭”的嫌疑，但不得不说的是，和 PS2 相比机能有了极大提升的 PS3 是一个相当适合用来高清化的平台。在 PS3 高清化的游戏除了 PS2 上的经典游戏外，还有不少掌机游戏。对于玩家来说，这样做最大的好处莫过于可以重温或者补完那些昔日的佳作，昔日由于技术问题表现能力欠缺的部分游戏，诸如《ICO》与《汪达与巨像》也得以获得了重生。而在这些“冷饭”中也不乏良心重制，例如《大神 绝景版》、《战神》等高清版都获得了不错的评价和销量。


■PS3


■PS2

破解

无论是与自家 3 个月就被部分破解的 PS2 相比，还是与同世代先后被破解的 X360 和 Wii 相比，PS3 的不破金身简直可以算是奇迹。虽然 PS3 硬件架构过于复杂使得游戏的开发受到影响，但这也成为了 PS3 始终坚挺的原因之一。直到发售后 4 年，由于索尼内部泄露了 PS3 的密钥，这台主机才开始失守。最开始时，黑客们采取的是外置“USB 越狱狗”的方式来进行破解。后来，破解了 iPhone 的“神奇小子”Geohot 开始了着手 PS3 的破解，3.55 自制系统因此被黑客们制作了出来。索尼起诉“神奇小子”，“神奇小子”最终与索尼庭外和解，并同意永久不再破解索尼产品。索尼的 3.60 系统封杀了之前的破解方式，直到黑客们研究出了给 PS3 主板加装 E3 ODE 芯片，并使用外置移动硬盘来玩游戏的方式，PS3 才再次被攻破。这才有了玩家们口中的“软破”和“硬破”之分。


□“神奇小子”Geohot

掌机联动

时至今日 PSV 在玩家群体里已经有数个昵称，其中一个便是“PS4 的手柄”，而实际上在 PS 系主机里首次实现家用机与掌机的联动是在 PS3 时代。

在 PSP 的 3.70 版本更新之后，它就能够通过无线网络来与 PS3 主机进行连接，连接成功之后就能够使用 PSP 来遥控 PS3。除此之外玩家在 PS 商店购买 PSP 游戏数字版之后，还能够用 USB 数据线将在 PS3 上下载好的游戏传输给 PSP 来使用，部分 PS 平台的游戏是可以在 PS3 和 PSP 两个平台上运行的，在这种情况下玩家还能够共享存档。

在 PSV 发售之后这种掌机遥控主机的功能也延续了下来，同时也渐渐使一项活用 PSN 网络功能的功能开始普及：共享存档（CrossSave/CrossLoad），玩家在 PS3 和 PSV 上使用同一个账号玩相同的游戏时，如果游戏厂商在其中加入了共享存档的功能的话那么玩家就可以将存档数据上传至云端，在换主机之后就可以将数据下载下来继续游戏。这一功能在当下的很多 PS4/PSV 或者 PS4/PS3 跨平台游戏里也常会用到。

姨夫



通常来说我们提起某家成功公司的 CEO 时，往往都是带着崇敬却与己无关的态度，但对于各位“索粉”们而言，平井一夫不仅仅是索尼的 CEO，同时也是令 PS3 起死回生的功臣，更是深受喜爱的朋友。

2006 年 12 月，平井一夫从久多良木健手中接任 SCEI 总裁一职时，PS3 正处于垂死挣扎的时期。是平井一夫改变了 PS3 的销售策略，令其重回游戏机本身，逐步赢回了消费者的喜爱，并最终实现了华丽的逆转。随后，他再度临危受命就任索尼总裁，带领索尼走出长达 4 年的赤字，扭亏为盈，可谓是最大的功臣。

在面对媒体与玩家时，平井一夫展现出了超乎寻常的亲和力与感染力。特别是他的笑容，右嘴角微微上翘，左嘴角微微下垂，透出一股谜之自信的王者之气。于是每当平井一夫出席展会后，他的魔性微笑就会被许多玩家们制作成各种表情包，在社交媒体上广为流传。有趣的是，平井一夫本人对此却毫不在意甚至是乐在其中，甚至在某次会议演讲的 PPT 中直接使用了自己的表情图，也是传为了一段趣话。

正是因着平井一夫这种接地气的亲和力，再加上“一夫”音同“姨夫”，故中国的“索粉”们都亲切地称他为“姨夫”，并由此衍生出了“姨夫的微笑，由我来守护”的这一索粉誓言。而在 2016 年 3 月 28 日于上海举行的“索粉之夜”活动中，平井一夫也表示自己很喜欢“姨夫”这一外号，因为这意味着与大家是一家人。那么索粉每购买一件索尼的产品，就是在守护一次姨夫的微笑，这么想一想，顿时觉得超级划算有木有！

结语

PS3 从初期的绝境到最终的翻盘，再次证明了“游戏决定主机命运”这一颠扑不破的真理。对于索尼而言，PS3 的经验教训铸就了 PS4 的大获成功。对于玩家而言，PS3 上那一个个经典游戏是永远难忘的回忆。PS3，遇到你很高兴！

玩由心生 GAME ❤ PSYCH



主持人·余烬

版面设计 雷普利
插画绘制 西达cida

前段时间看了“**美国老人玩游戏**”系列视频，一群没什么游戏经验的老年人初次试玩各种游戏。美国老人们的反应相当有意思，比如老人们看到《**最后生还者**》的逼真画面时不相信这是电脑做出来的；比如当游戏从过场动画无缝切换到实际操作时，老人们完全没有意识到，工作人员提醒过后才明白游戏已经开始了；比如老人们玩《**横行霸道V**》时发现居然可以用枪直接射击路人，开始时内心受到谴责，但适应后就大开杀戒了。老人们有趣的表现引发了我的思考，当我们这些老玩家们真正老了的时候，还会喜欢游戏吗？

第三问：当我们老了还会喜欢玩游戏吗？

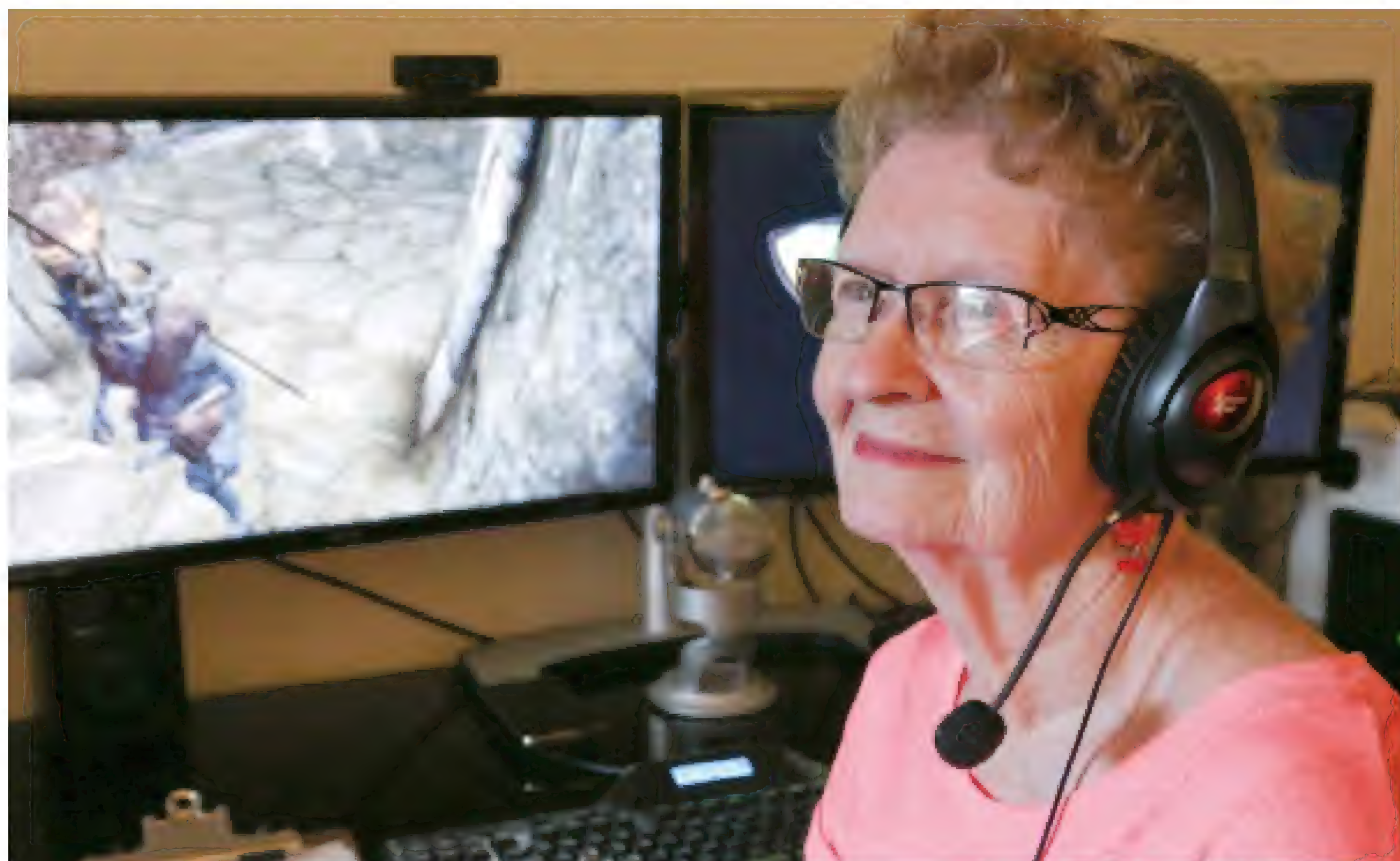
QUESTION THREE

玩由心生 GAME ❤ PSYCH 那些热爱游戏的老人们

当你老了，头发白了，睡意昏沉。当你老了，走不动了，炉火旁取暖，回忆青春。多少人曾爱你青春欢畅的时辰，爱慕你的美丽、假意或真心，只有一个人还爱你虔诚的灵魂，爱你苍老的脸上的皱纹。当你老了，眼眉低垂，灯火昏黄不定。风吹过来，你的消息，这就是我心里的歌——《当你老了》。

正如每个故事都会迎来结局，终究有那么一天，头发花白的我们也会被我们的孩子们搀扶着，坐在阳台的摇椅上，望着远方渐渐落下的夕阳，回想着那些记忆中名为青春的日子。而当那一天来临时，我们还会像现在这样那么喜爱游戏吗？

日本大阪的电视节目“人间国宝”曾对一位79岁的老爷爷进行过采访，这位名为加三清的老人酷爱玩游戏。他表示自己平时最喜欢玩的游戏是以高难度著称的《黑暗之魂Ⅲ》，他甚至会花一个多小时去击败一名BOSS。“在游戏中我可能已经死过2000多次了，如果怕死的话是不会玩游戏的”。这位名副其实的“老”玩家称自己60岁时在PS上首次体验到了游戏的乐趣，之后便一发不可收拾。在玩游戏之外，老人的收藏也相当丰富，除《生化危机》、《最终幻想》等经典的游戏系列外，老人甚至还收藏了《Love Live》与《少女和战车》等新兴动画作品。





在美国，80岁的雪莉·库里是一位在YouTube上的游戏明星。“孙子们，你们好。”在她视频的开头，观众们总能听到库里用慈祥的声音进行问候，然后她开始玩起了《上古卷轴V 天际》。这位有4个儿女、9个孙子女和1个曾孙的老奶奶，目前在YouTube上已经上传了超过400个视频，其订阅人数更是超过了23万。作为高龄玩家的代表，深受年轻玩家喜爱的库里经常出现在美国各种杂志和媒体的报道中，有媒体称“她既是一名硬核玩家，同时也拥有奶奶应当具备的所有魅力”。

可千万不要小瞧了诸如加三清和雪莉·库里这些高龄玩家的影响力，他们现在也是推动游戏行业发展的人群之一。美国娱乐软件协会（ESA）每年都会发布一份关于美国电脑和主机游戏行业的报告，而游戏玩家的平均年龄是报告中一项重要的数据。据统计，美国游戏玩家的平均年龄为35周岁。其中，年龄在18岁以下的玩家占统计人数的27%，18到35岁占29%，36到49岁占18%，50岁以上占26%。可以看得出，50岁以上的玩家与18岁以下的年轻玩家的差距并不大。ESA还声称，其实在2015年，美国50岁以上玩家的人数实际上超过了18岁以下的玩家，达到了3500万。

在老龄化严重的日本，高龄玩家同样不少，他们特别热衷于手机游戏以及脑力训练游戏。日本MMD研究所在2015年的调查中发现约有1/3年龄超过40岁的中老年人的手机中会安装游戏。而对于一些脑力训练游戏，高龄玩家更是主要玩家群。日本还是第一个研究脑力游戏与阿尔茨海默等老年疾病之间关系的国家。

TIPS 雪莉·库里（Shirley Curry）的家乡是在美国弗吉尼亚州的一个小镇，而她目前在YouTube上的订阅人数是她小镇总人口的四倍之多。

玩由心生 GAME ❤ PSYCH 那些不断分泌的多巴胺

上文虽然提及了不少日本和美国高龄玩家们的现状，但并没有直接回答“当我们老了还会喜欢玩游戏吗？”这一问题，顶多只是告诉了大家作为游戏大国的日本和美国，对于高龄玩家是会越来越重视的。并且，上文中所提到的高龄玩家也只能说是年龄上的“高龄”，而非游龄上的“高龄”。电子游戏从出生到现在也不过是短短几十年，真论起游龄高低的话，相信不少读者的游龄并不比上文中的那些老人们低。也就是说，对于未来游龄长达五六十年的玩家是否还会喜欢玩游戏这个问题，目前并没有实例能够去回答。只有伴随着游戏一起成长的未来的我们才能作为实例来回答这一问题。因此，对于这种没有参考范例的问题，我们应该从本质入手。

多巴胺是我们大脑中的一种神经传导物质，这种物质主要负责人的情欲和感觉，并将兴奋和开心的信息进行传递，也就是说我们高兴、愉悦、陷入爱河甚至成瘾都与这种物质密切相关。我们通过玩游戏能够感受到愉悦和开心当然也是与多巴胺有关。有这么一段的说明形象地解释了不同事情的愉悦程度与多巴胺的分泌情况：

一般的笑话会导致多巴胺分泌 30% 左右，美食会导致多巴胺分泌 70% 左右（这就是你们成为吃货的正当理由），性爱会使多巴胺的分泌达到 100%，高潮时甚至能达到 200%。吸食冰毒能瞬间让多巴胺的分泌程度超过 500%，甚至最高潮时可以达到 1000%。而赌博，也能使多巴胺的分泌成倍增长，能很轻易地突破到 500%，甚至到达 1200%。至于游戏，研究表明玩家在游玩过程中，多巴胺分泌程度最多能达到 200%。所以，如果你的男朋友或者女朋友因为游戏而对你冷淡，请千万不要觉得奇怪！

我们之所以会对一件事物感兴趣，正是来源于它对我们大脑的刺激，从而分泌出了多巴胺，对于游戏的喜爱同样如此。但是，多巴胺的分泌并非是一成不变的。当我们所接受到的刺激是来自于新事物时，多巴胺的数量便会增加，该事物多次刺激使得我们产生兴趣，循环往复后多巴胺分泌的阈值便会上升，则相同事物带来的相同刺激的愉悦度便降低了。比如，当同一款游戏玩了足够长的时间后，它所带给我们的愉悦度不及最开始游玩时的愉悦度。而当我们玩过了足够数量的游戏时，稍微普通一点的游戏已经无法再像以前那样带给我们足够的快乐了，其中的原因便在于多巴胺分泌的阈值上升了。对于一名游龄高的玩家而言，这种情况更是常见。

并且更重要的在于，我们的年龄每增加 10 岁，大脑中能够自然分泌的多巴胺浓度便会减少 10%。当年龄和游龄都随着时间增长之后，我们对于游戏能分泌出的多巴胺也许真的不多了，即游戏对于我们来说已经不再那么有趣了。到了那么一天，我们真的还能说出“我们老了，但我们依然喜欢游戏”这么一番话吗？

玩由心生 GAME ❤ PSYCH 那些青春记忆中的游戏

人为什么活着？为了思念，为了活下去，为了活更长，还是为了离开？五个台湾老人，平均年龄 81 岁，一个重听，一个得了癌症，三个有心脏病，每一个都有退化性关节炎。六个月的准备后，他们骑着摩托车环岛 13 天，1139 公里，从北到南，从黑夜到白天，只为了一个简单的理由：人为什么活着。

很早之前看过一个台湾大众银行的广告，说的便是以上五个台湾老人骑摩托车环岛的故事，这个故事也是根据真人真事改编的。小编我尚还年轻，回答不出“人为什么活着”这种大问题，但通过这个广告的视频我能够深切地感受到他们在 80 多岁时还去骑摩托车环岛的原因：为了去追忆曾经的青春。



我时常在做梦，如果有一天我真的老了，老到连一篇文章都写不出来的时候，我会去找一个偏僻的小镇，在小镇最不起眼的那个角落里，开一家游戏小店。店里不会放上那些最新型的游戏和主机，而是摆上那些铭刻于我记忆深处与游戏相关的东西，比如某些已经老掉牙的古董游戏和主机，或者是一些听都没有听过的杂志，比如你们正在看的这本。然后把店门打开，把那些名为青春的孩子们招进店里来，免费让他们尽情地玩游戏。至于那个年老的我，请让我坐在摇椅上静静地看他们游玩吧，也许那时，我会想起那些偷偷在被窝里玩游戏的日子，会想起那些在编辑部为了游戏拼命工作的日子，会想起那些也许早已成为历史的经典游戏，会想起我多巴胺分泌正常时也喜欢过游戏，甚至也许我会明白“人为什么活着”。

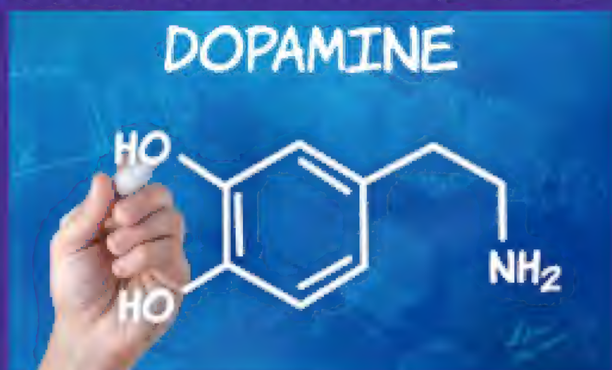
所以，如果真的要去回答“当我们老了还会喜欢玩游戏吗？”这一问题，我会告诉你们，当我们老了的时候，比起游戏我们会更喜欢怀旧。

我们会怀念那些通宵打游戏的日子，我们会怀念那些玩了一遍又一遍的游戏，我们会怀念那些与游戏相关的人们，我们怀念那本记忆深处的杂志。我们老了，玩不动游戏了，对游戏也没什么兴趣了，我们最喜欢做的也只能是坐在摇椅上怀念那些生命中的对与错、爱与恨、梦与情。如果游戏已经在我们生命中成为了重要的那一部分，比起游戏更喜欢怀旧的老人们所怀念的，何尝又不是喜欢游戏的这一生呢？

心理小课堂

●多巴胺

多巴胺是一种用来帮助细胞传送脉冲的化学物质，是神经传导物质的一种。这种传导物质主要负责大脑的情欲和感觉，将兴奋及开心的信息传递，也与上瘾有关。爱情其实就是因为相关的人和事物促使脑里产生大量多巴胺导致的结果。



吸烟和吸毒都会增加多巴胺的分泌，使上瘾者感到开心及兴奋。多巴胺传递开心、兴奋情绪的功能在医学上被用来治疗抑郁症。多巴胺不足或失调则会令人失去控制肌肉的能力，严重时会令病人的手脚不自主地震颤或导致帕金森氏症。

第三答：

当我们老了，比起玩游戏，我们更喜欢怀旧。

ANSWER

下期问题预告 第四问

如何应对游戏中的强迫心态？

TIPS 台湾大众银行推出的"不平凡的平凡大众"系列广告目前共有四部，包括《母亲的勇气》、《梦骑士》、《马校长的合唱团》、《生命树》。每部广告仅三分钟左右，用真实的故事带给了观众共鸣。

空想科学

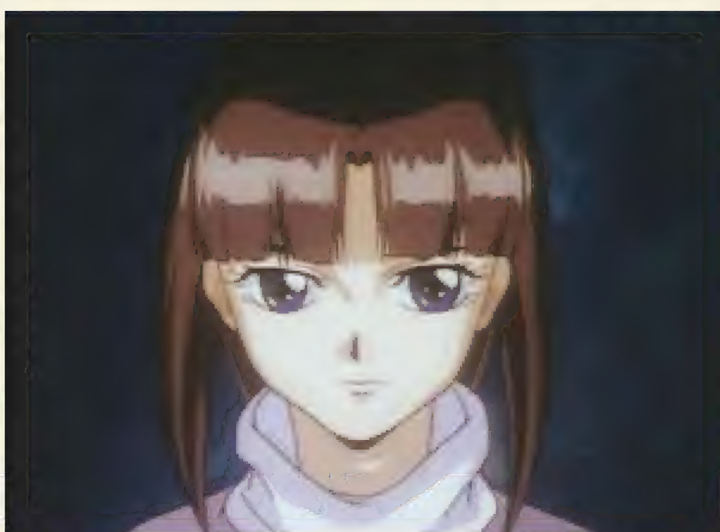
THE DREAM-SCIENCE LAB

栏目主持：水无月 | 原文：柳田理科雄（日） 编译：三栖人—极品废车

前两期"空想科学"中，我们聊了不少"吃"的话题，今天我们再回来聊聊空想科学中另一热门题材——机器人动画吧。说到机器人动画想必大家第一个想起的便是"《高达》系列"，1996年播放的《机动新世纪高达X》虽然在"《高达》系列"中并不是人气特别高的一部作品，但是其机体和角色设定也同样颇具特色。作为主角机体的高达X及高达DX所装备的"大杀器"——卫星微波炮给不少观众留下了深刻印象，而本期"空想科学"要探讨的对象便是它了。

禁断兵器研究——高达X的卫星微波炮







□动画中卫星炮发射的画面。

《机动新世纪高达X》的主要故事发生在一场对地球造成极大破坏的大战争的15年后。其中主角机高达X上搭载的卫星微波炮（Satellite Cannon，俗称月光炮），便是大战争的遗物。

月光炮的发射过程大致如下：首先由女主角蒂法启动位于月球上的卫星系统（Satellite System），将电力转化为微波传送到地面。高达X接受到微波之后，将其中的能量转化为光束从装备在肩部的巨炮放出。目测光束直径约为数十米，射程可达好几公里。在第一次击发月光炮的时候，一炮便将敌军的MS编队连同周围的森林一起瞬间蒸发。由于威力过大，在剧中被认为是绝对不可用于实战的禁断武器。

那么，这种武器究竟能否制造出来，又可能会导致怎样的实战效果呢？

省电大作战！

其实，像剧中这样在宇宙空间利用太阳能发电，并以微波的方式将电能传送至地面的方式在理论上是完全可行的。在现实中也有JAXA、京都大学等许多科研组织及团体在进行相关的研究。目前在地球静止轨道建设太阳能电站的项目已在筹划阶段，预计有可能在未来的25到30年内投入实际建设，而投资额度将达到2万亿日元（约合210亿美元）。

宇宙中阳光照射强度大大高于地面，并且没有空气和云层，也不会下雨，如果位置选择得当的话甚至没有昼夜更替。非常适合用来建造太阳能发电站。简单计算的话，建造在宇宙中的太阳能发电站的发电效率可能是建造在地面上的同等规模电站的十倍。

但问题是，在现实世界中所计划建造的空间太阳能电站的选址一般是在地面以上3万6千km处的地球静止轨道（就像高达00里面的那样）。但是高达X的世界中却是建造在了离地球38万km的月面上。虽然说这样一来可以显得世界观更加庞大壮丽，但是作为一项实用当先的军事工程来说实际效果如何呢？

将太阳能发电站建造在月球上的话，至少会受到两个负面影响。首先，位于静止轨道上的卫星绕地球的公转周期跟地球的自转周期一致，卫星能够与地面保持相对静止，也就是说无论什么时候抬头，都能在一个固定的位置看到卫星。但是月球的公转周期却是27天又8小时，这就会造成在某个时间段内，高达X看不到月亮，自然也就无法接收月球基地的微波传输导致月光炮不能使用。在剧中，这一点也是月光炮的弱点所在。

第二点，在月面上也是有昼夜更替的，平常我们所说的月有阴晴圆缺，指的就是月面上的昼夜更替。由于月球的公转周期与自转周期一致，所以月球上的一昼夜并不像地球上那样以24小时更替一次，而是昼夜各长达14天又18小时。从动画的画面上可以发现微波发射基地的位置大约是在月轮的差不多正中心，所以满月对基地来说就是正中午，新月就是大半夜，半月的时候大概就是清晨或者黄昏的样子啦。

如果太阳能发电板的位置离发射基地不太远的话，那很显然每个月只有满月正午的"那几天"能全力发电，在清晨黄昏的时候发电效率就会大大降低，大半夜的时候就更别提了。可是高达X作为兵器又不可能只有在满月的时候需要出战，为了满足高达X的作战需要，发射基地平时想必是丧心病狂的节约用电，尽可能的把满月时候发的电能储存起来以备不时之需吧。



浪费可耻！



不过不知道该说是好运还是歹运，在剧中每当高达 X 需要发射月光炮的时候，无一例外都是晴空万里的大满月。这样一来，没了能量限制的担忧，主人公卡洛德点起炮来想必都是将操纵杆一推到底，以最大出力发射的。当然威力也是绝大，一炮下去敌军的 MS 大军全体蒸发，连同周围的树林一起烧光，地面也被轰得破破烂烂，甚至还有连同整座小岛一起炸飞的记录。这种火力是很厉害没错，但是具体有多大的威力呢，让我们来算算看。

根据设定，高达 X 全高为 17.1m，重量是 7.5t。使用一种叫做月神钛合金的坚固无比的材料建造。当然，这种土豪合金肯定只有主角才用得起，一炮就杀青退场领盒饭的小兵们自然没有这种待遇。我们暂且假定普通的 MS 是以一般的钛合金制造，重量为与高达 X 同样的 7.5t。那么要在 0.5 秒内将其完全蒸发所需要的能量为 1 亿 7 千万 kw，相当于七个半三峡的发电能力。

这里我们需要注意的是，这仅仅是一台 MS 被月光炮打中蒸发所需要的能量。在剧中我们可以看到，月光炮所发出的光柱，直径超过单台 MS 身高的 5 倍，算下来光柱的截面积超过 MS 正面投影面积的 100 倍！这样一来的话，月光炮的实际出力还得再翻上 100 倍，达到了 170 亿千瓦！哎呀，真是令人叹为观止的科技实力！

但是等一下，光柱截面积等于目标 MS 的 100 倍，这不就等于说月光炮放出的能量，只有 1% 用于杀敌了吗？那剩下的 99% 呢？自然是白白浪费掉了。甚至要比白白浪费更严重，全都用在烧光森林、轰烂地面、炸飞小岛上了！卡洛德啊卡洛德，月面基地的兄弟们拼了老命节能省电送来的宝贵能量就让你这么胡乱糟践，真是朱门酒肉臭，月有冻死骨。难怪月光炮要被评定为不可用于实战的禁断兵器，一点都不冤枉。





站桩输出吧！

先不管月光炮造成的巨大浪费和环境破坏，我们还是把目光转到另一个方向上。这么巨大的能量，月面基地是怎么生产出来，又是怎么送到地面上的呢？

从动画中可以看到，高达 X 接受微波的时长约为 35 秒。如果说月面基地没有动用能量储备而是把太阳能电站所发的电即时传输过来的话，那这个电站的太阳能电池板的总面积超过 9 万 4 千 km²，面积约等于整个浙江省。要是哪块位于边角处的电池板故障了需要修理的话，工作人员就算是有高铁可坐也做不到当天来回啊。

还有，要将这么大的电能传输回地面，需要极其强力的微波束。刚才我们已经说了，微波束照射高达 X 的时间仅有 35 秒，而月光炮击发一次倒是可以连续发射 55 秒。更要命的是微波束的直径还特别细，就算微波束的截面积和高达 X 的截面积一样好了，要靠这么短时间照射的微波束提供足够月光炮击发的能量，微波的出力得是月光炮的 160 倍！那直接用这个微波束去射击敌人不就好了吗？还要啥自行车！

但是且慢，微波具有一些特性使它并不适合直接用来当做武器，例如会被金属反射，光这一点就被 MS 完克。并且，微波能量很容易被含有水分的空气、树木、泥土等吸收，换句话说，直接用微波射击除了破坏自然生态之外毫无用处。所以才必须得靠高达 X 将微波能量转换成用于杀敌的月光炮。原来如此！哎呀呀，笔者真是以小人之心度君子之腹，燕雀安知鸿鹄之志也！



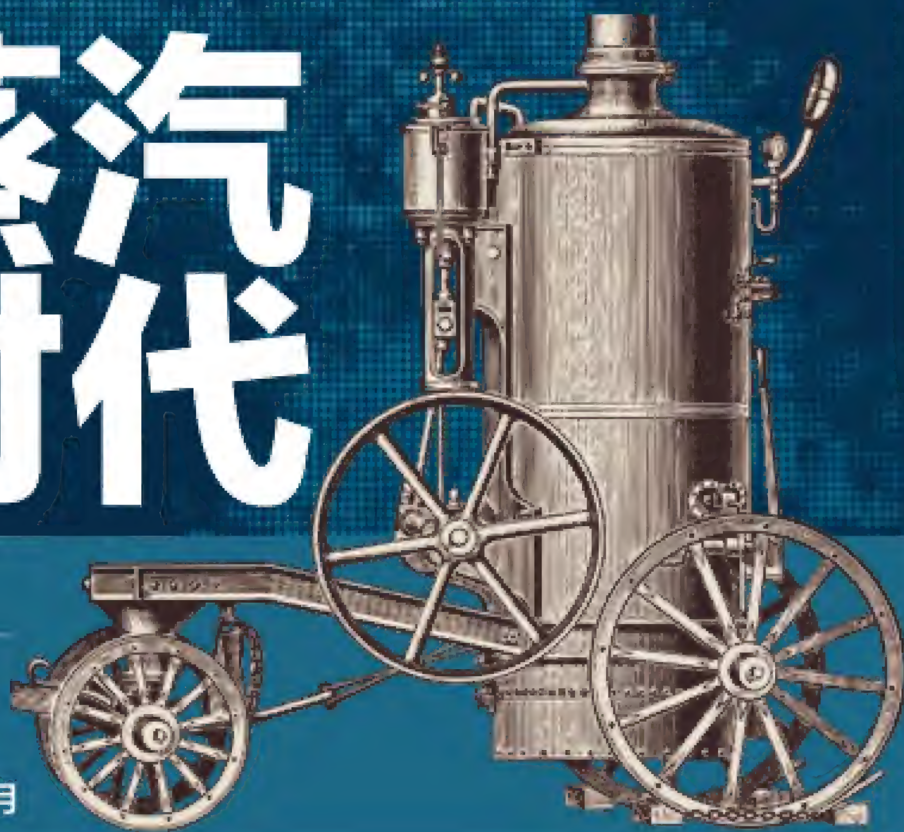
可是，要从距离地球 38 万 km 的月面将一束微波准确的照射到高达 X 身上，难度不会有些太大了吗？如果照射允许的距离误差跟高达 X 的肩宽相同为 3m 的话，那发射系统的角度误差必须控制在 1000 万分之 4.5°以内。再换句话说，就相当于要在上海一枪打中南京上空的一只蚊子。这种事情谁做得到！

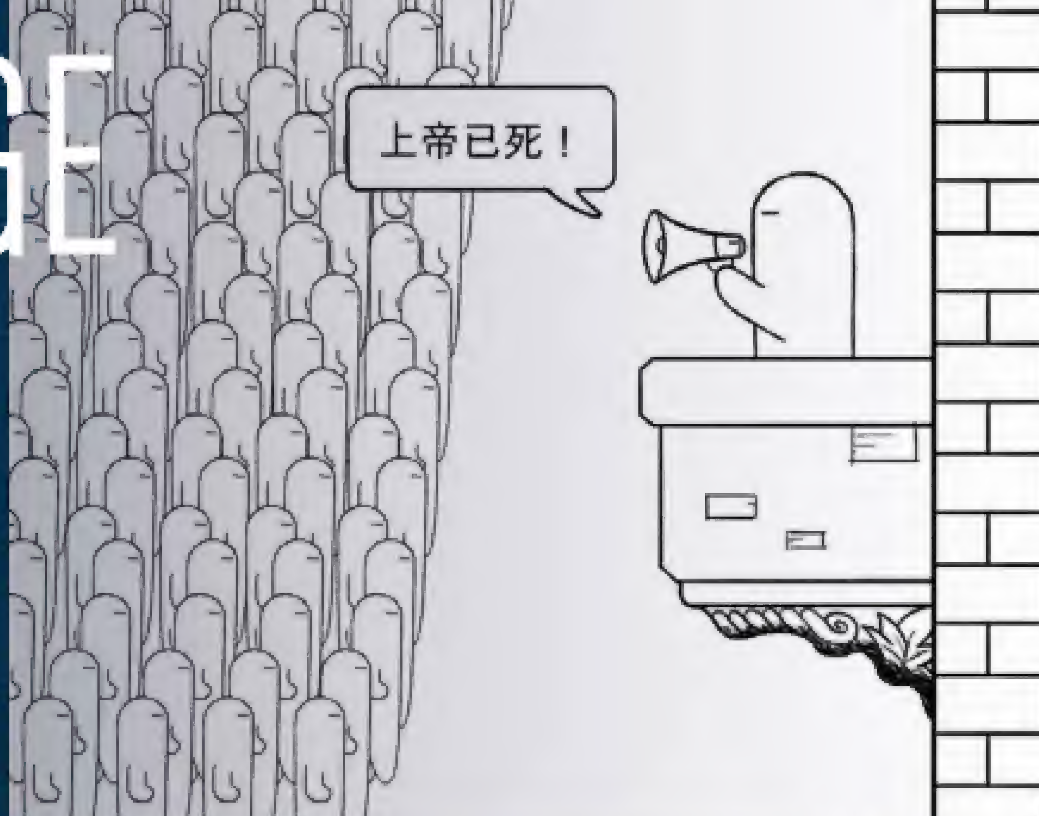
还有，微波属于电磁波的一种，其传播速度是与光速相同的每秒 30 万 km。那么微波从月面发射到地表，会产生约 1.3 秒的延迟。同样，高达 X 要向月面基地报告自己的所在方位，通讯也会产生约 1.3 秒的延迟。在瞬息万变高速移动攻防回避的战斗中，合计 2.6 秒的延迟足够让微波打个空，把森林土地小岛炸个稀烂，只留下敌方的 MS 跟高达 X 互相大眼瞪小眼。

所以笔者强烈建议卡洛德，如果一定要用月光炮的话，最好完全放弃回避原地抱头蹲防，挺过敌人长达 37.6 秒的群殴海扁之后（除了延迟之外还得加上接受微波照射的 35 秒），方能火力全开无脑站桩输出。正所谓想要打人先要挨打，小小的月光炮之中，真是含着大大的人生哲理啊。



STEAM AGE 蒸汽时代





栏目主持
稀饭&三日月

文 Sumire 编 稀饭

不知不觉 3 月也已经过去了，在上一期推荐了一堆在 2 月底和 3 月初发售的佳作之后，Steam 平台也并没有沉寂下来，除了 G 胖一如既往在打折而我们一如既往在喜加一，好游戏还在一个个地涌现。它们或许并不都是所有人心目中的神作，但在 Steam 平台上，我们更关注游戏的原始创意和潜力。而本期我们特地请来了关注 Steam 游戏已久的达人 Sumire 为我们推荐两款 Steam 平台上最近推出或进入早期测试阶段的作品，并和大家分享一下它们的独特创意！



黑暗逃生
Deceit

——求生如戏，全靠演技！

○你虞我诈，充分发掘人性黑暗面
○一不小心可能友尽

评价摘选：
关节毁灭者罗小涵——各类影帝的轮番上阵让你应接不暇。

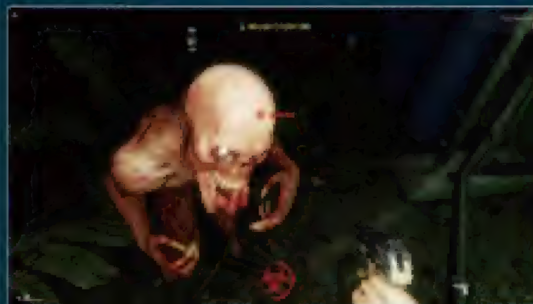
游戏信息

类型：第一人称射击
开发商：Automaton
发行商：Automaton
发售日期：2017年3月4日
用户测评：褒贬不一
是否有中文：是

游戏简介

《黑暗逃生》又被称为线上版狼人杀，虽然某些游戏机制的确和狼人杀很相似，但比起狼人杀注重逻辑和谈话技巧的玩法，《黑暗逃生》则是以观察和欺骗为玩法。是的，在《黑暗逃生》中，你不需要具有逻辑的谈话技巧，却需要影帝级别的演技。

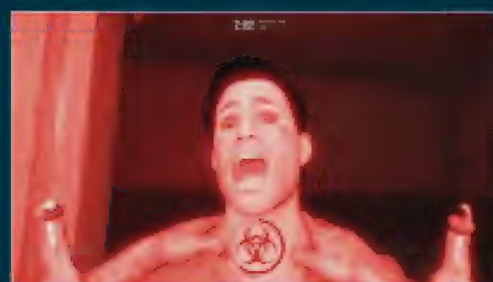
和狼人杀的好人、坏人阵营相似，《黑暗逃生》中玩家分为无辜者与感染者阵营，在六名玩家中就存在着两名感染者。在故事背景当中，因为人体试验的缘故，感染者感染了病毒，在黑灯的时候等同于狼人，他们可能会选择变异，并将无辜者一招毙命，也有可能选择以普通人的姿态潜伏在你的身边和你一起度过漫长的黑灯时间。



而无辜者的角色就十分明确了，他们需要从同伴中判断出谁是感染者，并说服其他同伴将其击杀或者票死（大家投票决定让他/她死亡）。除了将感染者全部击杀以外，无辜者还有另一种获胜的方法：逃生安全门。只是打开安全门会触发毒瓦斯，同时激发变异者的能力，在只有自己打开了安全门的情况下，这无疑是要把队友坑死。

和狼人杀不同的是，《黑暗逃生》游戏节奏非常紧凑，通常开灯时间和关灯时间可能只是十几秒。在十几秒内，游戏内风云变幻，根本没有时间让你进行推理和夸夸其谈。所幸的是，游戏提供了“检验真理”的玩法。比如说，血包只对感染者有用，感染者可以通过吸食血包增加自己的血槽，从而在灯黑的时候对无辜者进行“处决”。因此一旦有人拿了血包，那么感染者的身分即可确定。

如果你想把游戏当成单机游戏来玩，这也许不太可能。游戏提供了很多有用的道具帮你识别出感染者，但某些道具的获取必须先解锁相应的机关，而某些机关需要两人共同合作才能解除。此外，越多同



伴解锁机关，属于无辜者的灯亮时间或者属于感染者的灯黑时间就会越长。

需要提醒的是，目前游戏处于抢先体验形式，游戏仅提供油管视频教程，就算玩家凭着过硬的英语能力啃下教程，到实战演练的时候还是有可能十分懵逼，因此建议在网上搜索相关实况进行学习。

其次，由于游戏是国际服，如果抱着试一试的心态进行线上匹配，那么匹配到一堆老外的可能性十分高，建议和熟悉的朋友一起开黑，进行一番演技较量。





没有人知道的大冒险
Another Adventure

○延续"「大冒险」系列"的简笔画风和独特交互
○独具特色的粤语旁白
○以开发者经历为蓝本的故事剧情

评价摘选：

Fuck the whole universe——游戏细腻，玩完后像是看了一本书，久久不能平静。

—— 一碗广东风味的毒鸡汤（绝对不含福建人成分）

游戏信息

类型：文字冒险
开发商：ThankCreate Studio
发行商：ThankCreate Studio
发售日期：2017年3月10日
用户测评：特别好评
是否有中文：是

游戏简介

《奇怪的大冒险》、《简单的大冒险》等系列游戏曾在手机端风靡一时，相信对于大部分玩家来说并不陌生。而作为"《大冒险》系列"的新作，《没有人知道的大冒险》首先登陆了Steam青睐之光，在经过一个月的努力后终于获得通过并正式上架Steam。

对于熟悉"《大冒险》系列"并吃过瘪的玩家而言，这次的《大冒险》和以往的味道有所不同。虽然游戏画风依然是熟悉的简笔画，但游戏类型已经从鬼畜闯关转变成了互动式视觉小说。在游戏中，玩家将会分别扮演阿强、阿杰、阿清和阿文四位青年，并在旁白叙述和游戏互动中获知他们的日常生活点滴与所思所想。随着游戏的进行，玩家会发现，尽管他们的身分和经历各不相同，但都具备着一个共性：怀有伟大理想，却重复着每日的庸碌无为。

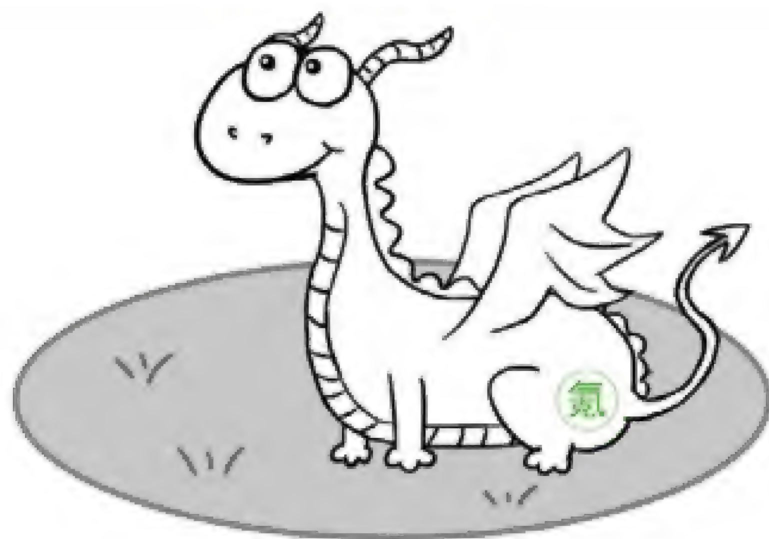
尽管本作与前作没有任何联系，游戏也不再鬼畜，但开发者的脑回路依然清奇如初。比如在阿强的章节，开发者将阿强上学路设计成了类似《超级马里奥》的关卡，却在玩家一路畅通的时候放置了难解的陷阱，让不少玩家在此落命数次却毫无头绪；而阿文的章节中，玩家似乎可以在现实和想象的壁球对战中战胜现实，但其实惟一的胜利方法却是向现实妥协。



值得一提的是，游戏全程使用粤语作为旁白配音，从"阿强一个大学生"开始，磁性的男声就陪伴着玩家一起大冒险，这让我怀念起在童年中担任着重要角色的翡翠台和亚视。不可否认的是，粤语的确具有吸引人的魅力，充满情感的声音像是循循善诱，无论四位青年的故事多么荒诞，也不会让你轻易反感。

虽然在商店评价中，部分玩家将本作称为"毒鸡汤"，但如果玩家对ThankCreate Studio有一丝好奇，并在网络上进行相关搜索，看着开发者的个人经历大概也可以感觉到，"《大冒险》系列"的开发者是在借着《大冒险》之名进行自我表达。不知道作为玩家的你是否认可开发者们的一番心声？







氪金之王 Lv.??
HP

阿民 Lv.1
HP
24/24
EXP

野生的氪金之王出现了！
阿民要怎么反抗？

攻击 收服
宠物 逃跑

栏目主持：稀饭&秋沙雨

ASAP 情报中心

ABOUT SUPERHERO AND POPULARITY

《金刚狼 3 殊死一战》的热映为 2017 年的超级英雄正式拉开帷幕，《神奇女侠》放出了最新的宣传影像，最近还有漫威的《铁拳》(Iron Fist) 电视剧开播，可谓是热闹非凡。而这一期情报中心将会为各位重点介绍的是与《金刚狼 3》同天上映的另一部电影的主角 :《乐高蝙蝠侠大电影》的乐高蝙蝠侠。

全明星大厅

乐高蝙蝠侠 Lego Batman

他出身哥谭市，他活跃于黑夜，他有着万贯家财，他的过往催人泪下，只不过与其他大荧幕上的超级英雄不同的是，他的身高偏低——对的，说的就是我们的“乐高蝙蝠侠”！



哪怕是袖珍的造型也影响不了黑暗骑士的帅气。

如果说 2016 年首次登陆大荧幕的本·阿弗莱克版蝙蝠侠是电影史上最高的蝙蝠侠，那么首次引进国内的乐高动画电影《乐高蝙蝠侠大电影》版本的乐高蝙蝠侠便是史上最矮的蝙蝠侠。他和其他大多数乐高一样，身高约 4cm，体重约 4g，摘下面具后的真容放在一堆乐高小人里看不出差别，两只手如同钳子一般而没有手指。

乐高蝙蝠侠基本沿用 DC 漫画中蝙蝠侠的设定 :自幼父母双亡而决心化身正义，环游世界学习各种技术和武术之后回到哥谭市成为蝙蝠侠。不过和各种正常人比例的蝙蝠侠不同的是，生活在乐高世界的蝙蝠侠也不这么“黑暗”。

正在上映中的《乐高蝙蝠侠大电影》主角蝙蝠侠首次登场于 2014 年的《乐高大电影》，擅长用乐高部件拼装各种装备，名台词是“因为我是蝙蝠侠 (Because I'm Batman)”。这个乐高蝙蝠侠的配音是 Will Arnett，在 2016 年的《蝙蝠侠大战超人》中吉米鸡毛秀的吉米特别出演版本中 Will 就曾随身携带着乐高蝙蝠侠在里面客串了一回，结果被“超人”、“蝙蝠侠”和吉米三人齐声吐槽说“没人在乎乐高蝙蝠侠”。这位乐高蝙蝠侠喜欢独来独往，性格更加“二”，也十分固执，认为自己不需要家人，而在电影里所讲述的便是他与他“新家人”们的故事。

与《乐高蝙蝠侠大电影》不同，游戏系列的乐高作品中所采用的是更为 CG 风格的画风，而《乐高蝙蝠侠大电影》的材质更加贴近真实质感的乐高。

对于游戏玩家来说，各位更加熟悉的想必还是《乐高蝙蝠侠》游戏里的那一位蝙蝠侠。分别在 2008 年、2012 年和 2014 年，WB Games 就各推出过一作《乐高蝙蝠侠》的游戏。2008 年的《乐高蝙蝠侠》(平台 PS2/NDS/PSP/PS3/Wii/X360) 开启了 DC 乐高宇宙，这时候在游戏里玩家能够操作活跃于哥谭市的超级英雄们以及各大反派，而从《乐高蝙蝠侠 2 DC 超级英雄》(平台 PS3/X360/Wii/PSV/3DS) 开始正式将正义联盟的成员以及他们的相关反派引入到作品里，甚至于在主线里都能操作超人、绿灯侠、闪电侠等英雄。而到了《乐高蝙蝠侠 3 超越哥谭》(平台 PS4/PS3/XOne/X360/Wii U/PSV/3DS) 时舞台甚至还涉及到了宇宙规模的敌人。

在这一部作品里的蝙蝠侠是由 Troy Baker 进行配音，虽然这位蝙蝠侠也很“二”，不过比上面介绍的那一位要更加靠谱一些。和很多作品的蝙蝠侠一样，他依然小心谨慎，依然步步为营，会为了以防万一而收集超人的克星“氪石”。这个蝙蝠侠与前面那位相比起来就不怎么“乐高”，因为他的能力更加贴近于我们所知道的那位蝙蝠侠，他的最大武器是他的各种高科技换装和装备，虽然在游戏里他无法像超人那般刀枪不入所向无敌，也能依靠自己的能力来克服各种难关。

在这一宇宙设定下华纳还推出过相关的《乐高蝙蝠侠》与《乐高正义联盟》等动画电影，而在这里蝙蝠侠的设定又分为动画与游戏两种版本，在 2012 年发售的游戏第 2 作里蝙蝠侠加入正义联盟的时候身边的罗宾还是初代罗宾迪克·格雷森，而在 2014 年公开的动画《DC 漫画超级英雄 蝙蝠侠 全面围攻》里讲述的是蝙蝠侠加入正义联盟前的故事，而这时候迪克已经成为夜翼，蝙蝠侠身边也有了蝙蝠女孩和新的罗宾。游戏和动画里的罗宾也经常有变化，虽然他们身穿的都是漫画里第三代罗宾提姆·德雷克的红色罗宾服装，不过提姆本人在游戏第 3 作才登场。

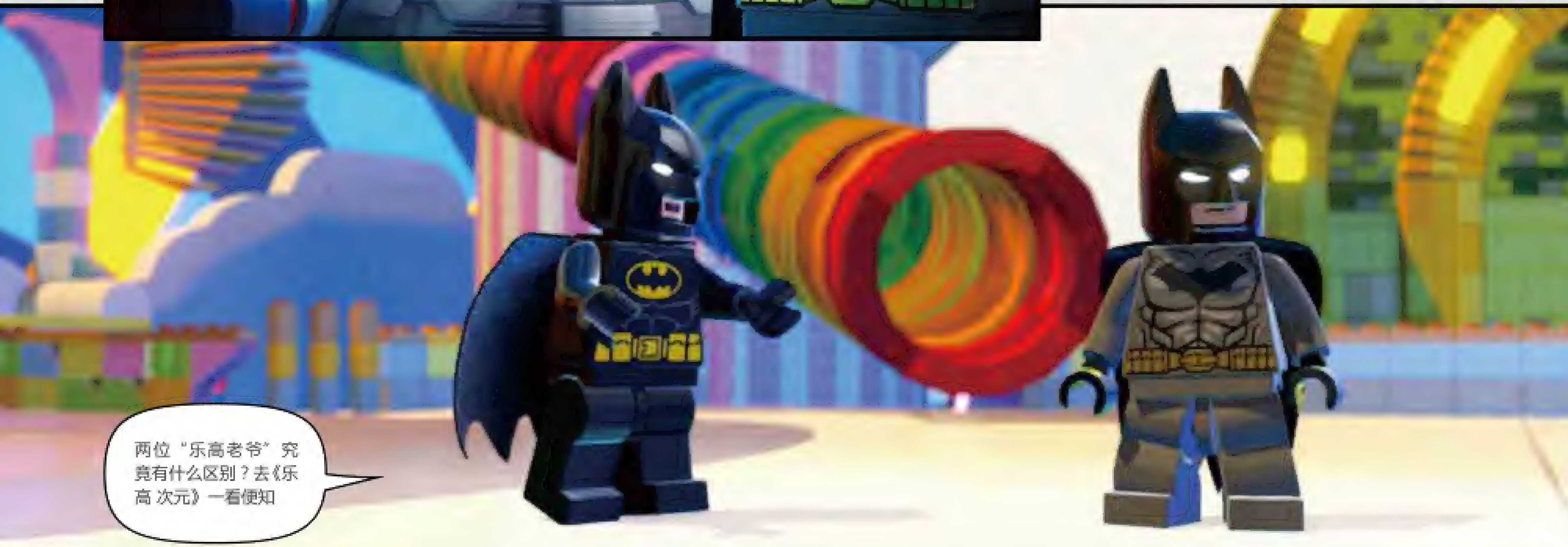


对战布莱尼亚克？与黄灯军团大战？这些都不在话下



随着登场角色的不断增多，也有不少玩家吐槽“《乐高蝙蝠侠》游戏”系列实质上已经快成了“《乐高正义联盟》游戏系列”

在“乐高”这么一个能够让人脑洞大开的世界观里，两位乐高蝙蝠侠甚至还有过同台登场的经历，在 2015 年发售的《乐高 次元》(平台 PS4/PS3/XOne/X360/Wii U) 里就出现过两位蝙蝠侠同时登场并为谁才是蝙蝠侠而“大打出手”的场面。



两位“乐高老爷”究竟有什么区别？去《乐高 次元》一看便知

情报瞭望塔

闪电快报

●《正义联盟》在3月23日发布了先导预告后，于3月25日播出了首个电影预告，DC电影宇宙第一次大事件终于揭幕。

●已经94岁高龄的斯坦·李在3月因为健康问题取消了前往两个漫展的安排，但目前已经在Facebook上宣布自己的健康有所改善，但并未透露具体细节。

●由Netflix打造的美剧版《死亡笔记》在3月22日公布了第一个短预告，主要角色均有露脸，但唯独由曾经在《蜘蛛侠》电影中扮演过绿魔的威廉·达福配音的死神琉克只闻其声不见其形。





●3月20日，已经和丈夫育有一女的神奇女侠扮演者盖尔·加朵诞下了第四位家庭成员，也是一个女孩，取名为“玛雅”（Maya）。

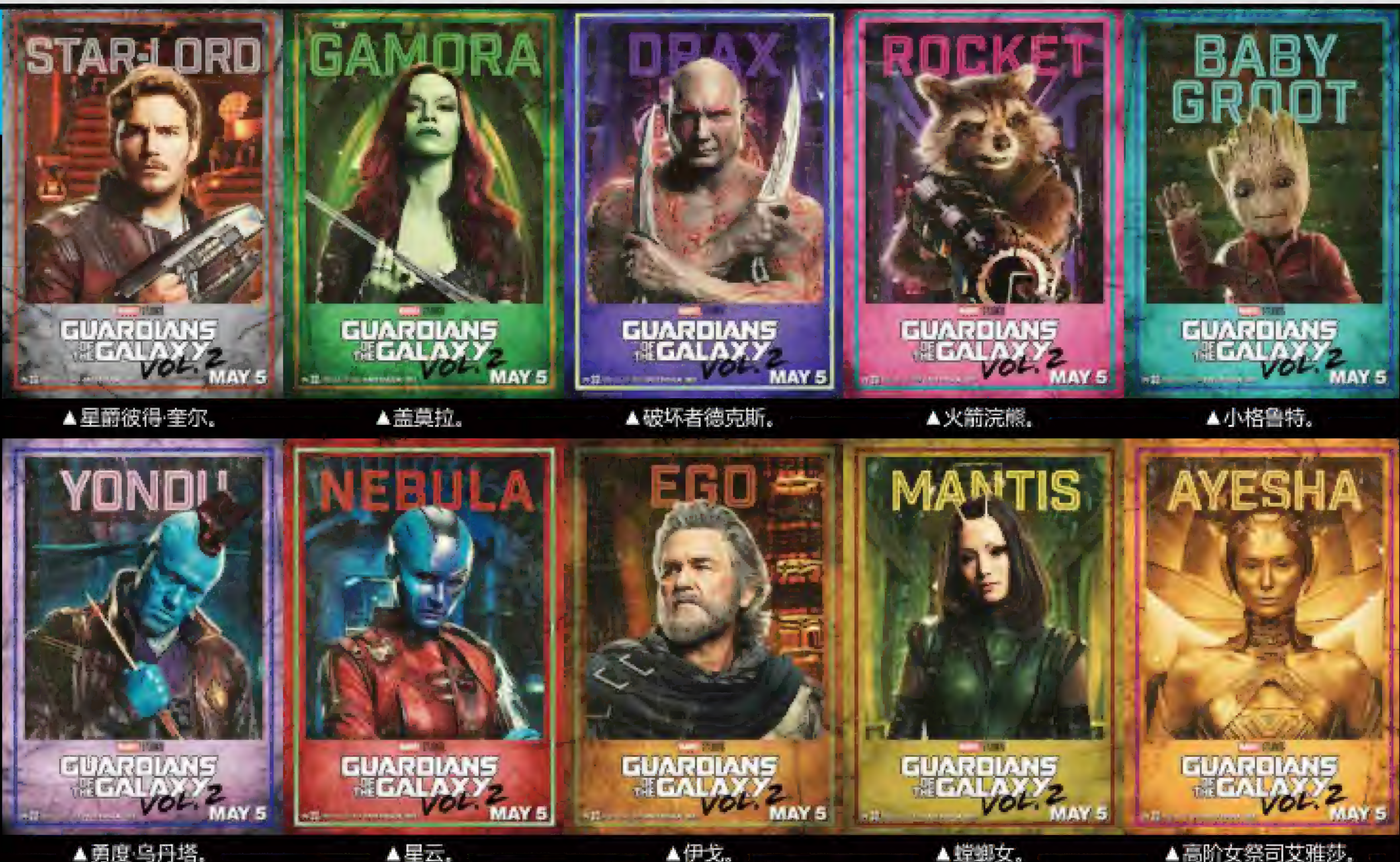
●3月30日，由斯嘉丽·约翰逊和北野武主演的《攻壳机动队》已经在香港和台湾上映，但国内和日本地区则需要等到4月7日，而且据说一刀未剪，简直是感天动地！

●根据来自育碧的“《刺客信条》系列”总负责人Azaïzia Aymar所透露的情报，他们正在和目前如日中天的网络节目平台Netflix筹划《刺客信条》的电视剧版。

至高要闻

●《银河护卫队 2》主要角色海报公布

今年5月5日就要在北美上映的《银河护卫队 2》在3月23日公布了十个主要角色的海报，分别是主角逗B五人组的星爵、盖莫拉、破坏者德克斯、火箭浣熊和小格鲁特，以及前作当中就有登场的勇度和星云 还有三位新角色，分别是星爵的父亲伊戈、银河护卫队的新成员螳螂女和或许将会扮演着关键剧情角色的高阶女祭司艾雅莎。



▲星爵彼得·奎尔。 ▲盖莫拉。 ▲破坏者德克斯。 ▲火箭浣熊。 ▲小格鲁特。

▲勇度·乌丹塔。 ▲星云。 ▲伊戈。 ▲螳螂女。 ▲高阶女祭司艾雅莎。

画师：橘吱



读编往来

UCG 全体小编们欢迎您到读编往来做客

★本期杂志是在老编辑部中制作的最后的一期，本期截稿之后，编辑部就要开始大搬家了。不少小编已经开始用纸箱装各种杂志和杂物了。虽然是由搬家公司来搬运，但收拾并整理自己放在编辑部的各种杂物就够小编们折腾好久了。当然，刚来编辑部不到一年的几位新编并没有这个烦恼。

★在看了上一期Capcom新黄金年代的特企之后，不少老卡的忠实粉丝表示还不过瘾。由于篇幅的原因，确实没办法在一篇特企中将Capcom所有的经典游戏都涉及到。如果你想更全面地去回顾Capcom的经典游戏，《CAPCOM黄金十年视觉艺术图鉴》是一个不错的选择。本书收录了Capcom超过30款经典游戏系列的主视觉艺术图、精美插画、概念原画，还有Capcom王牌设计师心得分享。Capcom官方授权，简体中文，老卡的粉丝们千万不要错过了！UCG官方商城火热销售中。

★《女神异闻录5》中文版发售之后，不少没有玩过日本版的小编纷纷在晚上变为了怪盗。众小编在赞叹本作高素质的同时也对中文版的翻译给予了好评。至于那些已经在去年玩过日文版的小编嘛，他们投入到了《女神异闻录 灵魂全书》的制作中，也就是大家朝思暮想的"《女神异闻录》系列"专辑啦！本书在4月中旬就能与各位见面了！



读编往来 通讯地址

兰州市耿家庄邮局99号信箱

游戏机实用技术杂志社

邮编：730000　Email：ucg@ucg.cn

《游戏机实用技术》新浪微博
http://weibo.com/ucgucg
UCG × VGTIME斗鱼直播间
http://www.douyu.com/ucgucg
《游戏机实用技术》微信公众号
UCG1998



Email 费思超：413期杂志的赠品《地平线 零之曙光》攻略别册太有创意了，实用性一流，精美程度也是一流，我建议应该提拔想出这个创意的小编！


稀饭：大家可能都从微信微博上了解到了，这个点子是胜哥想出来的，我想这个编辑部已经找不到能够提拔他的人了，要不胜哥看在攻略是我写的份上提拔一下我？！（手动滑稽）


宇宙人：然而鉴于编辑部里面的职位高低差就只有一层楼那么高，饭老板你这一拔岂不是要被拔到胜哥头上去了！？


胜负师：年轻人你咋不上天呢！？

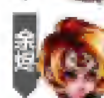

稀饭：我这是指工资拔一拔，不然我怎么能去年买了XOne S今年继续买天蝎！


纱迦：饭老板你还是少喝两回星爸爸吧，省下的钱够你收入连升两级了。


稀饭：……你们见过有不充电就可以正常使用的电子设备吗？咖啡就是我的电！


宇宙人：是是是，还是你的光，你惟一的神话！


余烬：这是个什么梗？为什么我听不懂？


明后：请搜S.H.E和《Super Star》。


八重樱：你们这楼歪得好冷！



编|辑|部 游戏风向标

质量效应 仙女座 | 2人



真相只有一个，你们都在撒谎！

——因为在和主角对话时几乎每个NPC眼神都在四处乱飘，稀饭得出了一个惊人结论。

怪物猎人 ×× | 4人



这年代，连《怪物猎人》都可以空投了。

——乌冬表示何时可以空投装备，以及直接在任务中换装呢。

乐高 世界 | 2人



原来铲平一座火山是如此轻松的事。

——《乐高 世界》对沙盒地图的高改造度让余烬惊叹不已。

闪乱神乐 桃射沙滩 | 4人



谁先落地算谁输。

——多人游戏中六等星看着所有人都手持榴弹炮空投，连忙飞到天上躲避攻击。



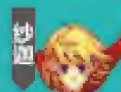
Email 刺然：一位同学看见我用手机在看《神秘海域4》的攻略视频，说："这是《守望先锋》?"对他的无知我当然表示理解，我回答："这是《神秘海域4》，《守望先锋》剧情没什么好看的。"他又感慨了一句："我去，竟然还有枪战，这么牛。"然后他就掏出了手机："这个游戏叫什么，我来下载。"……我是该笑还是该哭呢……



稀饭：以前我对这种极其外行吐槽都不知道哪里下嘴的行为也是各种不屑，但是现在年纪大了回头看过来，其实对方心里既然还有点好奇心，还是应该给对方科普一下主机游戏这回事的，能多感化一个普通玩家，就等于挖松一点大企鹅脚底的根基，造福万民啊！



宇宙人：饭老板，你这前半句和后半句意境完全不一样啊！



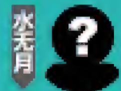
抄逆：看似终于悟道，实则越陷越深……（甘道夫摇头.jpg）



鬼尼：嘛，你同学能有此等误会，盗《神海4》的CG拿来当弹窗小广告的某些厂商功不可没。



梦叶：我觉得你们槽点都吐错了，一个能把《神海4》看成《守望先锋》然后还说有枪战，这么牛的人应该考虑移植新的眼角膜了，我都不知道他到底看到了些什么！



水无月：放弃吧，河马君，我们早已经无法理解非玩家眼中的世界了，不过想想一个有《神海4》画面的《守望先锋》还是挺带感的



胜负师：那款游戏大概是叫《神秘海域4》的网战？（手动滑稽）





Email Minato：我本人是任饭，也十分期待NS。但众所周知，UCG向来有亲索的倾向，我希望能从NS时代开始，UCG可以着重报道有关任天堂的新闻，推出攻略等，不要求占用一半篇幅，但至少要三分之一以上吧。

在看了UCG的"终极档案"系列专辑后，我希望能够在以后推出《精灵宝可梦》、《超级马里奥》、《塞尔达传说》等任系作品的专辑，《勇者斗恶龙》系列"也非常喜欢。



六等星：编辑部的确有些亲索，不过我觉得阵营倾向是由于产品的定位来决定，而不是不同平台之间游戏的攀比或喜好的攀比而定。NS的一些小毛病没法忽视，但是《塞尔达传说 荒野之息》满分的游戏品质同样受到了众小编的一致认可。而篇幅也不是我们能一手决定的，但只要任天堂不断推出优秀的精品游戏，完善自己的服务，那么关于任天堂的篇幅自然而然会多起来。

关于"终极档案"的游戏选择，感谢这位读者列出那么多优秀的游戏。但是具体内容一方面要与游戏厂商商讨，另一方面也要挑选一个合适的时机才行，很多还在发力期的游戏制成档案的话，缺失了新作的内容不也就算不上是"终极"了吗？



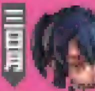
Email ARCH：听闻淘宝似乎开始限制游戏发售了？那以后要买实体碟游戏岂不是更困难了。这是逼着我以后都买下载版吗？好气哦！



三日月：事实证明只是需要店家提供游戏的语言版本而不是区域版本而已，例如之前的"美版"就需要全部标注为"英文版"，读者们也不需要过于担心。



Email hyq717828：育碧大作之《幽灵行动 荒野》已经上市，本人已经购买PS4版进行了体验，并发现一搞笑的玩法：就是捉人不择手段。在做一清除敌人据点的任务时发现目标跑了，我便骑着摩托车去追，结果速度过快摩托车直接撞树，车废了，眼瞅着任务就要失败了。我惊喜地发现此处是一农田，农田上面停着一辆拖拉机，而且能驾驶，于是喜感的事就来了：开着拖拉机愣把嫌疑人给捉了，太逗了。该游戏也有让人无语的时候：夜间，也是清据点，隐蔽后准备借着夜色攻击，结果那逗逼AI自己先开枪而被敌人发现，敌人一开枪没打着我方人员，倒是打中了随机出来（纯属路过的）的政府军，一通厮杀后我做了一重大决定：跑吧！《幽灵行动 荒野》这游戏真是有意思啊！



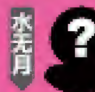
三日月：是啊！这游戏很好玩的！本作可是育碧史上最大开放世界游戏，发售后占据日本游戏销量首位，远超《塞尔达传说 荒野之息》，消化率达到90%。塞尔达什么的我根本不想玩，连试都不想试。



抄逆：哦。（正在玩《塞尔达传说 荒野之息》）



余烬：哦。（也在玩《塞尔达传说 荒野之息》）



水无月：哦。（还是在玩《塞尔达传说 荒野之息》）



Email 日尧羊习习：本人80后，已经10多年没有买过游戏向的实体杂志了，适逢UCG第413期在斗鱼上的直播广告，非常喜欢其中的家用游戏机进化史，随即入手杂志，自己还将之做成表格方便自己查看及理解。如果能再出一期关于掌机进化史的文章以便我等爱好者重拾空缺的历史就更好了。



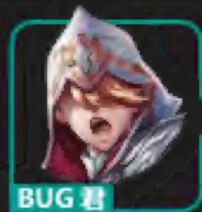
鬼尼：很高兴你能喜欢这篇内容，虽然我之前还有点担心会不会因为占用的篇幅过多，大家可能没有耐心看完（笑）。其实我本来也有考虑过加入掌机部分的内容，但就像我文章前言中所说的，掌机发展其实自成一体，需要分开来做单独介绍。如果大家有兴趣的看的话，那么我们肯定会再出一篇相关的文章，也请这位读者能多多留意我们在微博、微信、斗鱼等不同平台上的宣传广告。



Email 08：在下是一个很普通的高中生，由于家里反对所以一直有着购买主机的冲动无奈也没动成。当然原来由于各种机缘玩过几次主机游戏，所以被其深深吸引，毕业后也准备马上入手一台。看到UCG的招聘我无比激动（也不知道自己在激动什么），但我有突然想到我是个比较标准的手残党啊……怨念中。所以我想问一下如果自己的游戏技术并不高超，但文笔功夫还可以，那么有机会加入编辑部成为光荣的小编吗？



余烬：既然由我来给这位读者回信，那么是否意味着我就是那种游戏技术不高超但文字功夫还可以的小编呢……其实，游戏技术的好坏与文笔功夫的高低并不是来编辑部成为小编的先决条件。编辑部的小编不是说一定得是全才，游戏技术不好就写文化类文章，文笔功夫不好就多写点攻略，小编的优势与劣势往往能成为他的特点而被读者所记住。成为小编的最重要的条件，在个人看来还是一颗想成为小编的心。所以，当你来信询问我们自己能否成为小编时，你最应该的是问问自己：我真的想成为一名游戏小编吗？如果你想清楚了，那么你自然能知道应该如何去做。



视频关键帖

主持人 :BUG 君

大家好 我是 UCG 视频节目的旁白"BUG 君"。

实话实说，我自己真的是看着那些 UCG 的 Gamehalo 长大的，而以前那些为 UCG 视频节目献声的前辈的声音，也算是包括我在内国内玩家群体里面最为熟悉的一批声音了，而这些前辈其实一直也是我仰慕的对象，我也羡慕他们能够将视频中的一幕幕用那么感情到位的声音转述出来，并让更多的人能够了解和喜欢上游戏。

说来惭愧，虽然作为 UCG 的旁白，但是我其实并不是播音主持科班出身，能最终走上这么一条道路并且能一直坚持至今，除了还算不错的嗓音条件外 ,也真的要仰仗各位观众朋友们的支持和厚爱。我也深知比起真正专业的解说和配音工作者来说，我的声音其实算不上浑厚有磁性，而发声技巧、感情分配甚至是停顿断句这些专业配音需要掌握的硬指标我做的也远不够好。

但是我有一个自认不输任何解说的优势，那就是对于游戏的了解和爱。因为在栏目组，节目的解说稿件是节目素材中最先准备好的。而为了保证节目的制作速度，旁白就需要在没有任何画面，单纯只有文字的情况下来录制解说词。

当旁白看不到视频画面，只能看到文字描述的时候，如果做到准确的感情传达就一定要有丰富的游戏知识，以及对游戏的那份热爱。举个例子，当看到旁白里写到"普莱斯上尉"这五个字的时候，大胡子上尉叼着雪茄戴着渔夫帽的造型瞬间浮现在我的眼前，而他一生的故事也也会从不断的从我的脑海里闪过。这个时候，旁白的感情基调就能够确定下来了，我知道之后的内容是该读的充满激情，还是要悲伤落寞，抑或是冷酷严峻。比如，当看到《刺客信条》的二大爷"的时候，如果对游戏没有了解你是不会明白这个二大爷其实不是二大爷，而是游戏一代的男主角。再比如，往往在我拿到一款游戏的黄金眼评测文稿前，我已经玩过这款游戏很久甚至是已经通关了。这个时候再去录制旁白，自己就会对游戏的内容和质量有一个想法，之后再录制旁白的时候也不会去照本宣科，而是要在录制内容的同时加上更多自己的理解和想法。

节目组的同事总是和我说，观众给我的反馈都是声音接地气。后来我思索了很久，才明白其实玩家们是从我的声音里面听出了我对游戏倾注的情感 而这份传达出去的感情让我的旁白比起"旁白"，更像是两个同样喜欢游戏的人隔着屏幕互相交流，甚至是交心。

从开始为 UCG 当旁白到现在时间一晃已经三年半了，但我知道这条路对于我来说，才刚刚开始。正所谓，努力工作拼命玩！在接下来的节目中，也依旧请各位多多指教。



Email 神翼牛肉排 :作为一个曾经玩过《最终幻想 15》的玩家 ,听说《王者之剑》在国内电影院上映自然要去支持一发的（其实之前放出片源时也有下载到电脑上看 ,但小屏幕看这种 CG 电影缺乏代入感）。看完之后我有几个疑问 ,一是影片后半段出现的那几个石像是啥玩意？二是我觉得游戏里的露娜并没有电影里那么弱啊 ,希瓦姐姐为何不在她身边保护她呢？三我记得古拉迪欧拉斯的爸爸是雷吉斯国王的护卫之一吧？那和老国王并肩战斗到最后的那个人是不是就是他老爸？顺便一提 ,我家这边的电影院掐到了彩蛋部分 ,和工作人员理论还敢和我说本来就没彩蛋 ,坑谁呢！

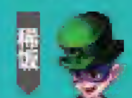


八重樱 说实话这电影有些细节我也没看太懂 orz 只能从我个人的理解角度给出答案：一．那几个石像应该就是雷吉斯国王口中所说的旧屏障，至于为何旧屏障在保护王都的同时肩负起了强拆的使命，就不要问我了……二．希瓦姐姐这时候应该去忙别的事了，她和露娜是在游戏里相遇的，其实我也觉得游戏里的露娜没有电影里这么弱，至少还能正面怼利维亚桑啊，电影里完全就是个很坚强的普通少女而已；三．那个最后被钉死在墙上的人应该就是古拉迪欧拉斯的父亲，结合这段剧情再去联想一下游戏里古拉迪欧拉斯对诺克特的严格也就不难理解了，毕竟，不是只有诺克特一人失去了父亲啊……





Email QJT :看了 413 期的《魔女之刃》,对 Top Cow 的漫画很感兴趣 ,希望 ASAP 以后能多介绍一些 Top Cow 的漫画人物 ,我一直很想入 Top Cow 的坑 ,但是一直不知道从哪入手 ,国内对于其漫画好像没有多少汉化……请问小编能不能告诉我想要入坑 ,该先看哪部漫画？

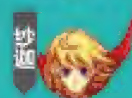


稀饭 真可谓是想瞌睡送枕头，既然读者大人如此要求，上期 ASAP 的主要介绍对象，就是 Top Cow 了，顺便还科普了一下作为主线大事件的《上古神器》。我个人的入坑作是《幻影夫人》（Madame Mirage），个人感觉算是选得比较对，毕竟只是一个 6 集的短系列，但是对于想要了解 Top Cow 风格（精致的画风加上性感美艳的女角色）的读者来说是个不错的选择。当然如果你想要从头了解 Top Cow 的作品，那目前汉化的作品里面也只有《魔女之刃》是比较好的选择，如果觉得自己对于画风有一定的要求，可以从 116 期 Stjepan Sejic 大神接手的新纪元连载开始看，并且补上之前的小型大事件《初生》（画师同样是 SS 大神），之后就可以开始啃本期推荐的《上古神器》了。至于再往后嘛，欢迎你进入充满了原文生肉的海洋（笑）。



Email 曹以喆 :我从 2008 年 10 月开始成为贵刊的读者 ,非常感谢 UCG 给我童年（？）带来美好的回忆。我 2014 年去美国念书后因为买不到杂志苦恼了一阵 ,之后读览天下推出了 UCG 电子版让我又能在海外看到。现在虽然 UCG 与读览天下停止合作 ,但让我欣慰的是 UCG 有了自己的 APP ,一定希望你们能坚持把这个 APP 保留下去 ,让我们这些在海外没法买到纸质书的玩家们弥补一丝遗憾。说了那么多 ,其实我想给的建议也很简单：

1. 能否在 APP 的基础上 ,增加支持 PC 版的电子书？我更习惯拿 MAC BOOK 或者台式机看 ,因为屏幕大一些 ,手机和 iPad 屏幕都比较小。我想无论做成在线观看或是额外的软件下载都没有问题 ,而且这个的开发成本应该也比较低吧（本人是学 computer engineering）。
2. 能否把随书附赠的视频上传到海外能够观看的网站 ,如 YouTube。如果 YouTube 对于你们不是很方便 ,也可以放到 bilibili ,这个在海外也能够观看。



沙迦 PC 版电子书暂时没有这方面计划，原因较多，这里就不多说了。关于视频，YouTube 其实我们是曾经努力过的，但发现 YouTube 对于视频的管理非常之严格，不仅是视频内容，就连采用的音乐也有相当严格的要求，再加上国内玩家很难接触，最后就放弃了。至于 bilibili，其实我们早就已经在上面开设账户了，赶紧去搜 UCG 视频吧！

如果你喜欢 UCG，不要容忍任何一个缺点；如果你讨厌 UCG，请在这里发泄你所有的不满！

使用移动终端扫描右边的二维码即可进入 UCG 的购书网站，现在购买 UCG 出品的各类书籍的话快递费仅收 2 元，满 28 元即可快递包邮！

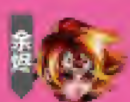

淘宝动漫游书店 acgbook.com


官网在线购书频道 b.ucg.cn


UCG 口袋微店 vd.ucg.cn



Email fatbaby：《塞尔达传说 荒野之息》跟着 NS 一起上市了，全世界都是满分！神作！秒了！大部分媒体评分也基本满分较多，这次《荒野之息》也确实值这个分。但这两年看着 FAMI 通和 IGN 评分，有时候也会有不靠谱的时候，之前有个笑话，FAMI 通 32 分出天坑，编辑玩都没玩，啪啪啪啪四个 8 分就拍桌子上了，反而觉得 UCG 的黄金眼评分，更符合中国玩家心中的标准。我比较好奇，UCG 的黄金眼，一共给过哪些游戏满分的评价？



余烬：查下了资料，如果数据没错的话，加上最新的《塞尔达传说 荒野之息》，黄金眼一共有 23 款满分作品，包括：《潜龙谍影 2》到《潜龙谍影 V》的四部、《GT 赛车 4》、《铁拳 5》、《灵魂能力 3》、《最终幻想 XII》、《战神 II》、《使命召唤 现代战争》和《使命召唤 现代战争 2》、《横行霸道 IV》和《横行霸道 V》、《生化危机 5》、《超级马里奥银河 2》、《怪物猎人 携带版 3rd》、《光环 4》、《最后生还者》、《神秘海域 2 纵横贼道》、《神秘海域 4 盗贼末路》、《女神异闻录 5》、《塞尔达传说 风之杖》和《塞尔达传说 荒野之息》。

编辑心情


水无月

本期截稿前，在我还在奋战《女神异闻录 5》中文版的时候，八老师让我写一份本期的编辑心情。

在思考最近有什么可以谈的话题时，面前的电脑屏幕正好刷到了本周游戏销量排行榜。

《怪物猎人 ××》，首周销量 84 万。

对于绝大多数游戏来说，首周 84 万都可以说是一个极其令人羡慕的销量数字了。

但是对于《怪物猎人 ××》来说，是暴死。

从 PSP 到 3DS，上一次"《怪物猎人》系列"首周没过百万销量，还是 3DS 上的《怪物猎人 3G》，当然大家也都知道，《MH3G》首周销量也是受 3DS 装机量拖累，而游戏本身的素质也是有口皆碑，最终累计销量也达到了 260 万。

而此次《怪物猎人 ××》则完全不同，不管是和前作《怪物猎人 ×》（首周 148 万、累计 320 万）还是和同为强化版的《怪物猎人 4G》（首周 144 万、累计 257 万）相比，销量毫无疑问都是大跳水，同时日本亚马逊上也收到了大量的一星评价，尽管增加了两种新的狩猎风格，但是总体来说新内容过少，各种旧怪、旧地图、旧素材的反复使用导致严重审美疲劳成为了本作被诟病最多的地方。其实《怪物猎人 4G》推出时已经受到了不少同样的批评，但是依靠"《怪物猎人》"本身的品牌号召力还是维持了销量，而随后推出的《怪物猎人 ×》尽管依然沿用了许多旧素材和旧内容，但是狩技和狩猎风格这一设计还是让不少玩家耳目一新。但此次《××》故伎重演，或许真的是打破了日本玩家耐性的底限，跌落到仅及前作 60% 的暴死销量终于给了 Capcom 敲响了一记重重的警钟。

或许会有不少人觉得"就算只卖了 84 万，这次 ×× 又没有太多成本，也是妥妥地躺着赚钱嘛。"从利润角度来似乎是如此，但是从品牌号召力来看，一个品牌一下子流失了 40% 的用户群，怎么想都不是一件乐观的事。在之前 Capcom2016 年下半年的财务计划中，Capcom 对《怪物猎人 ××》的预期销量是 200 万（原文当时是"推出一款预期销量 200 万的"《怪物猎人》系列"作品，应该指的就是《××》），然而现在这个预期目标看起来是妥妥无望了，而达不到预期销量，后续一系列项目的展开就会受到影响，在一个大型商业公司中，这算是牵一发而动全身的事情，所以并不是简单的"84 万销量也是躺着赚钱"的事情。

笔者玩的第一作怪物猎人是 PSP 的《P2》，到今天为止姑且也算是一个有着 10 年猎龄的"老猎人"了吧，习惯了查阅销量排行榜上几乎每一部掌机作都有上百万销量的时候，一下子发现最新作销量突然少了一位数还蛮不习惯。我个人最喜欢的掌机作品还是 3DS 上的《3G》，《3G》继承了来自 3 代的各种全新怪物、地图、水战系统，回归的 4 种旧武器和设置合理的 G 级任务也能让人沉迷很久。而从 4 代开始每一作也都投入了几百小时，到《××》也确实真有点"玩不动"了。

所以"《怪物猎人》系列"的确到了该改变的时候，《××》的暴死销量对于系列的发展来说或许是件好事，至少可以让 Capcom 认真考虑一下以后的作品的发展方向，特别是平台方面，毕竟任天堂新一代主机 NS 已经发售，如果续作依然留守 3DS 的话我想是不是也有点说不过去了？

总之，希望下一部《怪物猎人》作品能让我们耳目一新吧。

本期奖品



大奖：SNK 提供的《拳皇15》不知火舞T 恤1 件

各类书刊电子版任选1 本（5 名）

问卷调查

1. 您对于本期杂志的评价如何？
2. 对于 4 月即将到来的诸多新游戏，您最希望 UCG 制作那款游戏的攻略？

本期互动信箱抽奖活动的截止时间为 2017 年 4 月 25 日，以发件日为准。

409 期奖品

《女神异闻录 5》手提袋 1 个

逸阳残雪 1415525478@qq.com

《BF1》水壶 1 个

无名小子 1471273879@qq.com

电子邮件 ucg@ucg.cn
邮政信件 兰州市耿家庄邮局 99 号信箱 游戏机实用技术杂志社
邮　　编 730000

小编寄语

<努力工作，拼命玩！>

胜负师



【铂】这期过后，编辑部就要搬家了，刊期上可能会有小小影响，不过之前做了不少准备，所以问题不大。没想到自己在老办公室里已经待了十一年，希望新的环境能够为自己周而复始的工作状态带来新的刺激吧！

【金】这一期算是不务正业的一期吧，因为把大部分时间耗在了两个手游上。一个是《英雄纹章》，20多块钱买断的纯单机，本质上是很传统的日式RPG，隐藏要素丰富，三消式战斗也挺有趣。30小时通了隐藏迷宫，但也远没达到100%的完成度。

【银】还有一个是减压神作《点杀泰坦2》，每次都点到手指酸麻胀才肯停下来。老婆说你在那儿抽什么风；儿子说爸爸你这游戏不是以前玩过吗？这么一说好像还真是，上一次发疯似地点点点好像是两年前的事儿了……

【铜】老《尼尔》进度极为缓慢，才刚刚做完30个支线。种花、钓鱼、成为百万富翁倒是都完成了，但一看需要刷的素材量和掉落条件，心就凉了半截。希望新《尼尔》中文版出之前可以全部搞定吧！

本期个人签名

玩P5补P4的计划至少延后一个月，不务正业害死人啊！

八重樱



★虽然在年前的春节合刊中信誓旦旦地表示自己不会再跳手游坑，但国服的《废狗》开了《空之境界》联动之后我还是无耻地从了，实在是没办法，我对两仪式女王真心一点抵抗能力都没有orz。入了坑才发现，原来编辑部里玩《废狗》的人数众多，只不过有人是日服有人是国服，也没啥能抱的大腿，不过也勉强算是把我这个新手带上路了。接下来的愿望，大概就是让我抽到孔明吧！二世，你是我惟一想要的一张卡啊！！

☆自从被秋沙雨安利了螺蛳粉之后，就中了每隔一段时间不吃一次就全身难受的“毒瘾”。但这种柳州特产显然在深圳并不能够买到，于是只好网购，觉得自己也是有病得不行。截稿前两天因为需要加班，就打算到编辑部楼下的桂林米粉店凑合一下，没想到居然看到店内贴着螺蛳粉的宣传广告，赶紧买了一份尝尝，和网上买的味道还真没差多少。感觉未来很长一段时间，都不用再发愁加班截稿时吃什么的问题了。

本期个人签名

没有什么从者是一发三红的B叔解决不了的，如果有，那就两发。

三日月



《正义联盟》预告片的槽点真多啊，姑且不说那个一看就觉得特漫威的预告片风格，海王的人设我就受不了啊（躺）。不过除此之外我还是挺满意的，闪电侠钢骨的还原度都挺高的，特别是前者。话说这才第一个预告片，然而老爷已经成为了新一代的梗王。

闪电侠：“你的超能力是什么来着？”

老爷：“有钱。”

《质量效应 仙女座》国外媒体评分几乎是全军覆没，但我在实际玩过后发现这一代还是相当不错的。剧情演出虽然有些瑕疵，然而从“玩”的角度来说本作已经可以算是系列最好玩的了，探索外星球的过程也是相当有趣。不过从一个系列老玩家的角度来看，我也理解评6分那位仁兄的心情，本作最大的问题就是玩起来太不像《质量效应》了，这是一款好玩的游戏，但不是一款好玩的《质量效应》。

最近我的生活异常充实，白天玩《质量效应 仙女座》赶攻略，晚上在《女神异闻录5》里当怪盗，回家后就开始肝手游（《少女前线》和“命运大订单”），生活真是多姿多彩啊（才不是）。

本期个人签名

困。

稀饭



【高低分都要信自己】这是本期杂志制作期间最大的感触了，主要对象自然是开卖之前颇为期待，却在试玩之后被吓了一跳的《质量效应 仙女座》。有看我和三日月直播的读者应该都知道，我们也在游戏过程里吐槽了好多次游戏里面那僵硬的人物表情。后来媒体评分一出，一大片的7分6分真是有点触目惊心。但是说真的，本着“起码故事我还是很喜欢”的理由和工作需要继续玩下去之后，那个在刚刚接触时看着很碍眼的表情，后面看多了居然习惯了（真不是被玩坏了！），而且老实说这问题虽然碍眼但根本不是游戏核心，我还是很喜欢这个太空歌剧＋夺宝奇兵的故事脉络，角色强化系统和战斗体验也比之前的系列作品好玩不少。相比起来之前被IGN的9.3分捧到了和《仁王》还有《尼尔 自动人形》之间互秒的地步但其实只能算是中上之作的《地平线 零之曙光》，《仙女座》反而给了我更多的惊喜和乐趣。

所以虽然媒体评价的确是玩家们的购买参考标杆，而大家资金有限，也不可能看到一款评分不高的游戏还得硬着头皮买，但如果你之前很被某一款游戏展现出的感觉所吸引，我真的建议可以忽略媒体评价自己亲身来玩一遍，就算最后你要打出差评，那也是你亲身体会过的差评，而不是在人云亦云当中错过了一款或许非常适合你的游戏。

本期个人签名

What does one life matter?（《苦难 遗器之潮》严重中毒中）

秋沙雨



☆《TOZX》和游戏同一个场景同一个情节只因为前因后果不同和角色塑造的过程不同就完全是不同的感受，一边是泪流满面一边是内心毫无波动。最近反倒是玩两部手游重拾对《TOZ》角色的感动。现在最烦恼的就是最终话居然延期到4月末才播出，这是打算蓄力来一发大的吗……

★自从知道编辑部要搬家之后我就一直在烦恼书要怎么办……自己买的日刊杂志以及一些周边书籍反倒还好，理论上最重的几本书我都顺应时代潮流买了只消耗几GB空间的数字版，问题是我们的杂志，这全是铜版纸啊，想起还是学生的时候将十几本《UCG》从宿舍扛回家时的那个酸爽。

本期个人签名

誰だって心の中にある Your hero

★首先要赞一下咱们的国足。一般来说，国足往往是在国人都不关注的情况下爆发，然后在国人都关注的情况下歇菜。这么多年下来，我已经习以为常了。没想到这次重压之下居然还是能力克韩国队，而且要不是前锋把握机会能力不行，多进几个也不稀奇。里皮果然厉害！

★在连咳了十天之后，感冒终于有所缓解。之后几天温度回升，于是又开始脱衣，结果再一次感冒，陷入无限咳嗽的地狱之中。就在写下这段文字之前，我刚刚从医院回来，拿着"急性上呼吸道感染"的诊断。真是后悔不早点去医院查个究竟，结果反而耽误了好多时间。

★这周的游戏时间还是交给了《塞尔达传说 荒野之息》。在完成剧情之后，感觉接下来的游戏体验平淡了很多，但每次拿起手柄，总是忍不住玩上几个小时。游戏中能做的事情太多，玩着玩着就分了心。有次我准备去征服雪山上的几个祠，结果爬到一半发现一个巨大的冰块，冰块里隐隐约约似乎有个什么巨大的东西。于是我就生了火来烤冰，结果发现速度太慢。然后把身上的所有火属性武器都铺在地上，化冰的速度就快了很多，但我还是觉得慢。于是传送到其他地方刷了一堆火属性武器，回来在大冰块前面围了一圈，看着冰块迅速地融化下去感觉好爽！结果没想到冰块里的不明物体居然是个巨大的敌人，吓了我一跳。幸好我的站位就在它背后，正当这货还在想"我是谁我在哪"的问题时，我已经从背后来了个偷袭，然后补了几刀，这货就挂了。结果掉落的道具居然是冻鲷鱼，真是百思不得其解。更可怕的是，当我回过神才发现已经凌晨 1 点半了，而且小编寄语的字数也超了！

纱迦



本期个人签名

《DOA》的妹子就是赞！

※《塞尔达传说 荒野之息》真是非常出色的作品，虽然我之前只玩过几作掌机上的 2D 版本塞尔达，3D 化的作品此次还是第一次接触，但是上手只玩了半小时之后就被深深吸引住了，结果玩着玩着经常演变成沉迷在地图上闲逛和探索而忘记了主线发展的情况。望着手上一堆的工作（以及其他游戏的坑），感觉通关这作对我来说也是个庞大的工程（远目）

※祝贺《女神异闻录 5》中文版隆重上市！本作的中文化质量非常不错，不少台词的翻译相当的接地气，中文版发售后自己的社交网络首页再次出现一股女神异闻录系列的讨论热潮，作为一个系列死忠看到这样的情形还是相当开心的。顺便给所有喜爱日式 RPG 却还没有接触本作的玩家再安利一波：UCG2016 年度游戏，玩了不亏！

※迪士尼真人版《美女与野兽》再次让我怀念起了小时候看动画的感动，在此强烈推荐！

水无月



本期个人签名

《FGO》1.5部二章什么时候开啊？

☆大约是三四个月前在 YouTube 上看视频的时候被《BanG Dream!》的弹出广告"震撼"到，于是当时就开始关注这部作品（我自己都没想到居然会把一个全长 4 分钟 5 秒后可跳过的广告给完整看完，大概是因为她们演唱会确实有一种女主常说的"闪亮亮的"气场吧）。所以 1 月番刚开播的时候就开始追这部番，不过由于展开实在太慢看了三集就坑了......你想想人家隔壁"灰灰"第三话就是御三家首次登台，"拉拉人"第三话是有名的《START:DASH!! 》，这个第三话唱什么"一闪一闪亮晶晶"实在是看得我尴尬症都犯了。不过最近"邦邦"的音游上线我顺便开了坑，然后又把动画补了回来（实际原因是又在 YouTube 看到了 Roselia 组的插播广告）。虽然花了 8 集才收齐队员（后宫）但至少能看下去了。至于这个音游虽然很多地方跟 CGSS 相似，但是没有体力值所以歌可以随便打 歌曲除了原创那些之外还有《Butter-Fly》、《Don't say "lazy"》之类的翻唱，所以哪怕目前卡池小系统有 BUG 像个半成品而且活动又无聊，姑且还是能在 CGSS 回复体力的空档用来消遣一下。

宇宙人



本期个人签名

lalalala~
lalalala~
Oh welcome to the Japaripark！

◆《王国之心》的音乐会已经确认会在上海举办了，到时候无论如何都得到现场感受一把。虽然这段时间一直在听《KINGDOM HEARTS Orchestra -World Tour-》的 CD，但现场肯定是截然不同的感动。话说什么时候 Persona Live 也能来国内开一场，了却一下我的遗憾。

◆以前一直用茶轴的蓝牙键盘，不过在 macOS 下总有这样那样的小问题，而我自己又强烈抵制有线设备，于是不得已走上 DIY 的不归路，基于罗技优联的芯片方案客制化了一把。既然要玩，那么加入轴体热插拔吧；既然加了热插拔，那么混轴玩玩吧，也别太奇葩，小键区用茶，大键区混点白和段落灰吧，重口味一点；既然混轴了，那键盘颜色也混一下吧，低调点就行；既然混键帽了，那么来一颗金属键帽增加下逼格吧，DVA，爱你哦......



哪尼



本期个人签名

恨不得一天有48小时。

◎利用坐地铁、入睡前等零碎时间，总算是读完了多达 12 卷的《真田太平记》，上一次读如此长卷还要追溯到大学时代阅读山冈庄八的《德川家康》。读长篇小说得有好记性，要记得作者之前埋下的伏笔，还得耐得住平淡。尤其昌幸、幸村父子蛰伏九度山十余载，幸村扬名也很晚，并不像《无双》剧情里那样什么战斗都掺和。诚意推荐给对真田一族感兴趣的读者。

◎尝试了一下 PS4 版的《终极漫画英雄对 Capcom 3》，无奈还是掌握不了系统。一直很羡慕那些能轻松上手 FTG 的玩家，自己当年玩得最多的《幽游白书 魔强统一战》被"格斗沙皇"白菜判定为"对战 ACT"而非 FTG。

◎趁着乌冬他们开始"猎人之旅"时把《机战 V》借过来开坑，坐地铁时的消遣又变回了玩掌机，争取在《火纹》发售前白掉吧！

苍穹



本期个人签名

近期阅读《真田太平记》（第十二卷）

白菜



□因为购买了《闪乱神乐 桃射沙滩》，又被人以奇怪的眼光看待了。虽然不能说不喜欢里面的妹子，不过如果让人觉得我是仅冲着妹子买游戏那也很困扰啊。本作手感不错，虽然看上去像是TPS，实际上却是ACT，而且角色之间不存在差距，可以用自己喜欢的角色进行对战也是很吸引我的地方。前两作弱不禁风的日影终于能够好好用用了。而且本作奖杯难度不高，也是比较适合白金党入坑的。

□最近有一部名为《天才捕手》的电影有些吸引我。从片名看还以为是棒球片，没想到竟然是讲述作家与编辑之间友谊的片子。事先看了一下无剧透影评，似乎被评为文字工作者必看的影片，于是我决定周末去欣赏一下。反正103分钟，再坑也不至于在电影院睡着（笑）。

本期个人签名

最终还是购买了没有好好翻译技能名称的《女神异闻录5》中文版。

昴星团



★最近自己如我所料地陷入了狩猎热潮中，虽然这次资料篇的新要素没多少，但和同伴一起刷怪的乐趣仍然不减。

★电影《金刚 ：骷髅岛》还挺好看，不过里面冲镜头吓人的手法用得太多，对本人的实际体验来说还是差了点，不过最后的打戏特别燃，借助螺旋桨和铁索打败了敌人的金刚不知为何让人联想到了《奥特曼》。

★《机动战士高达 铁血的奥尔芬斯》最近的剧情简直了，有种把一盘好菜送到你面前然后一下砸烂的既视感……冈妈求手下留情。

★《影之诗》终于要更新第四弹卡包了，这段时间每逢午饭就会跟白菜和乌冬讨论新卡组的构筑，这次白菜认为新环境下皇家职业最强并打算入驻，不知道他这次是否能成功站对队伍呢？（白菜前两个环境一开始都选择了理论超强但被环境打压的死灵）

本期个人签名

玩了《MHXX》后总觉得卡普空在憋大招……

三味线



◆如期入手了《女神异闻录5》的我依旧没时间玩，不过也能从朋友口中得知“这货动作好骚”、“妹子好萌好萌”、“这破迷宫居然花了好几个小时都没打完”这些无伤大雅的轻剧透，由于此前已经有了十小时左右的日版存档，一想到要从头来过就觉得无比蛋疼。而要说到比这更让我难受的，还要算前几天《怪物猎人×》与《××》的双重爆档事件，数百小时的奋斗毁于一旦，恐怕这也算是游戏玩家心中抹却不去的噩梦了，想必不少读者也都亲身经历过一两次才对，是吧，快告诉我就是这样的（喂）。

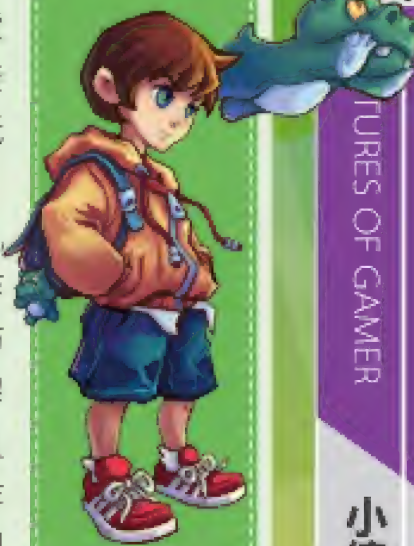
◆肠胃最近一直处于微妙的状态，经常要痛不痛甚是让人不爽，仿佛自己来了“大姨夫”。正所谓“健全的灵魂寄宿在健全的身体上”，仔细一想这两年几乎都没怎么好好地锻炼过身体，当然，工作了自然比不上大学时期闲，只不过有时走在大路上，看到放学回家的小朋友们，就偶尔还会想起读书时自己那个“运动死宅”的羞耻称号……



本期个人签名

要用怎样的姿势去理解生活。

梦叶



@本次有幸亲临PlayStation中国2周年活动，深深的感受到了索尼品牌的宣传和感染力度，特别是现场还播放了一段来自玩家的祝福视频，近3分钟的“索尼××好”祝词循环让我五体投地。即懂行又极具亲和力的五仁叔，真的是做到了对制作人、媒体以及玩家的全面照顾，自己当然也无疑被实力圈粉。

@从初公布就超级期待火箭拳的《代号 硬核》，本身题材对于我这种机甲控就是一击必杀，重点从作品本身就能看出制作者对这一主题的爱。这次在参与活动的现场，终于有机会与火箭拳的CEO兼制作人穆飞进行了短暂的交流，可以看得出他不仅对机甲而且对游戏本身也是充满了爱与热情，而且据他透露本作的单机内容将会十分有看点。这里真心希望这款由国内小团队（目前仅有17人）打造的作品最终的表现能够一鸣惊人！

本期个人签名

“中国之星计划”真的让我感受到了中国力量！

马修



今年的天气和以往几年都不一样，本来该冷的春节那几天并没怎么冷，而眼看进入4月，本该热的天气也没热起来——当然，从我个人角度来说，还是很喜欢这种天气的。

结合前些年的体验，空调就像潘多拉的魔盒，也许当下的温度虽然已经有些热但还是能睡得着而且睡得很香，然而一旦使用了空调，再往后同样的温度，不开空调就没法睡了……

当天气热起来，大概没有任何物种能像蚊子那么令人崩溃的了。

这两年最大的感受就是“年纪越大、胆子越小”这话果然不虚，尤其是在面临赌博似的抉择时，无论自己是否愿意，都可能会将自己的财产和家人的未来做赌注押上。而年龄越增长，又越是输不起。

因为某个事用了半天共享单车，果然很锻炼身体……

本期个人签名

我又成了常驻的几个游戏社交圈子里极少数还在玩《宝可梦》的了。

六等星



▌办公室要换地方，想想还有些小激动。作为一个完全没有恋旧情节的人，每次面对新的事物都会有种莫名躁动，正好借此机会也可以整理一下变成狗窝的办公桌，不要的东西统统丢掉，丢掉。

▌心血来潮，在《黑暗之魂 3》新 DLC 即将配信之际，将以往的作品都回顾了一遍，也顺便将一直没好好玩的《恶魔之魂》美版给白金。不得不说实在是太经典了，之后的“魂系列”作品在很多方面甚至还不如《恶魔之魂》，接下来就是白金日版的《恶魔之魂》了。

本期个人签名

《仁王》果然要变成《东瀛破坏神》了。

古林

•沉迷《荒野之息》不可自拔，一望无际的大地与充满了惊喜的每一个细节，确实让玩家全身心投入了进去。常常以某个目标进发结果却被中途的细节给骗到完全不对的方向，这完全就是个“时间小偷”啊。另外，女装林克怎么可以这么可爱，我都把实用的潜行装抛到一边，天天穿这个露脐装了……仿佛看到大量的同人与本子正不断地从天而降……

•家里新买了个智能扫地机器人，已经兢兢业业地为我们工作一个月了。它能够进行空间扫描，然后自主规划路线并仔细清扫，跟以前那个只会横冲直撞然后被打入冷宫的妖艳贱货相比，实在是强大太多了，不得不为科技的发展折服啊。说到这里就不得不提一下家里的猫主子们，感觉别人家的猫都爱玩扫地机器人，我家的陛下却一丁点兴趣都没有。狗狗姑且还会去嗅一嗅呢，主子你到底还行不行啊……





本期个人签名

女装就是正义！

乌冬



•终于要和待了很久的旧办公室说再见了，下期开始将在新办公室办公，不过此前还有搬办公室这个大工程。平时不收拾都不知道自己买了那么多东西，甚至还有买了都没开封的，另外还有一些意想不到的发现，如失踪了很久的游戏卡带、已经生毛的腌菜等，相信持续还会有“新发现”。

•《怪物猎人 ××》继承了存档，目前猎人等级刚突破 50，本想用试试很少用的武器来冲 G 级的，结果为了赶攻略又用回了老本行的铳枪，话说这次勇气风格的铳枪还挺好用，有点武士道风格的感觉，不过不像武士道那样一定得瞬间防御后才能使出强力连携，通常类型铳枪的春天要来了吗？

本期个人签名

长颈鹿就这么被刷掉了，不能接受……

果汁



本月的重头游戏无疑是闪乱……哦不对好像是《怪物猎人》，虽然猎人朋友们都说不买结果最后全群人都买了，也不得不感叹惯性思维真是可怕。虽然本作新加的东西并不是很多，但大家联起机来还是有说有笑，只是对已经熟透玩法的老猎人们来说，大概不会像以前那样沉迷很久了。希望下一作怪物猎人能来个更大程度的革新。

说回《闪乱神乐》，本次的新作也是主打联机。自动锁定让这款游戏完全没有宣传那时候的 TPS 感觉，不过想想也是理所当然的，好在是这作依然蛮好玩的，虽然初期枪械很不平衡，但从官方马上宣布推出平衡补丁的态度来看，对战环境还是会越变越好的。可是有一点必须抱怨，近年高木是不是太偏心月闪队了？身为半藏支持者非常愤怒！

本期个人签名

《无夜2》还存在吗？

余烬



▲前段时间发现一部相当有意思的日剧，名为《世界奇妙物语》。日剧的内容是由一个个小的故事组成，这些故事大多是根据都市传说改编或者是一些大开脑洞的神剧情。比如有个故事讲一名食客来到商业街中的一间小店吃午饭，从菜单最左边的料理开始依次将小店中的所有料理点了一遍，并且还都吃完了。在他点到最右边最后一道料理时，商业街上的好多居民都跑过来围观，并惊叹于食客的这一举动。当他吃完最后一道料理时，为他做这些料理的厨师亲自从厨房中出来表示感谢，因为这名食客让他的“厨师之魂”再次燃烧。就当所有人对厨师的期望到达顶点时，食客又从最左边的第一道料理又开始点起……诸如这种观众想不到结局的神剧情，在这部日剧中比比皆是，真的是让我学会了不少写软文的套路（笑）。

▲突然发现，自从买了 NS 之后，《最终幻想 XIV》基本就没上过线。对于作为主机游戏编辑的我来说，这是好事，毕竟把时间花在了正业上。我只能说最近好玩的主机游戏实在是太多了！特别是近期疯狂沉迷的中文版《女神异闻录 5》，如此高素质的日式 RPG 真是好几年没有遇见了。



本期个人签名

白天做小编，晚上当怪盗。

UCG

P5 女神异闻录 5

PERSONA5

心之怪盗团行动手册



女神异闻录 5		PS4 Atlus	
Persona5		角色扮演	中文版
2017 年 3 月 23 日	本地 1 人	无对应周边	
售价为 438 港币			

文 哪尼&八重樱&水无月

美编 anubis

目录 CONTENTS



众所周知，《女神异闻录 5》的系统颇为复杂，加上此次迷宫复杂程度大幅提升，导致主线流程的通关时间达到了近百小时。因此即便去年我们已经做过了日文版攻略，但本期时间有限，并没法收录完全的中文译名对照，而受限于篇幅的关系也没法提供迷宫流程等非常详细的内容。本着实用至上的原则，本书中我们会放上系统指南、攻略迷宫的关键期限以及所有协助角色开启条件和等级提升所解锁的能力等，方便各位怪盗们随时查阅。

中文版的完全攻略会收录在 4 月中下旬上市的“UCG 终极收藏系列”——《女神异闻录 灵魂全书》中，届时将为玩家们呈上最为完整的内容，当然还有系列 20 周年的纪念大特辑。



PERSONA 5

按键操作

基本操作		
按键	日常效果	迷宫效果
左摇杆	角色移动	角色移动
右摇杆	调整视角	调整视角
△	打开主菜单	打开主菜单
○	确认 / 调查	隐藏 / 背袭 / 挥刀
□	查看短信 / 对话历史	回复全员 HP
×	取消	取消
L1	第三只眼	第三只眼
R1	打开地图	打开地图
R2	-	奔跑（推动左摇杆时）
Option	保存 / 跳过剧情	-



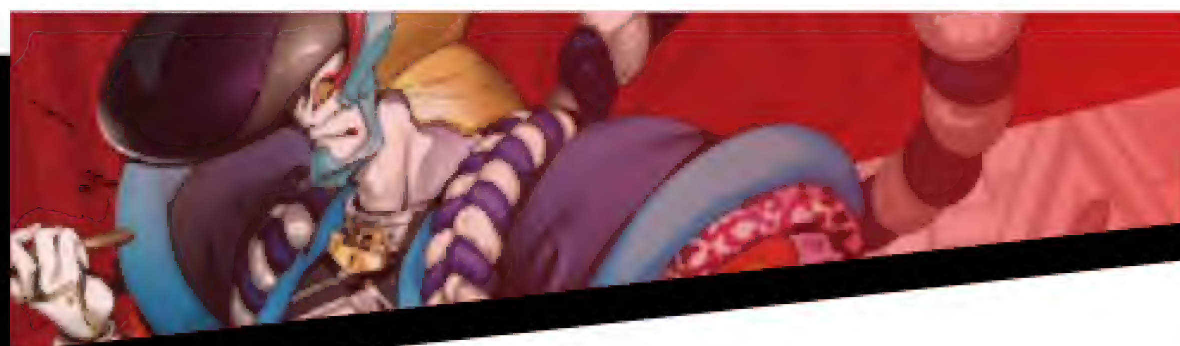
PERSONA 5

难易度选择

游戏目前共设置了 4 种难度，除“SAFETY”难度外，其余三种难度都可以在菜单画面的“CONFIG”中随时变更。

最简单的“SAFETY”完全面向新手玩家，不但可以给予敌人更大的伤害、获得更多经验值与金钱，战斗失败后还可以原地复活（并且不限制复活次数），不过此难度下无法变更为其他难度。

难易度	承受的伤害	造成的伤害	取得的经验	取得的金钱
SAFETY	×0.5	×2.0	×3.0	×5.0
EASY	×0.5	×1.0	×1.0	×1.0
NORMAL	×1.0	×1.0	×1.0	×1.0
HARD	×1.6	×0.8	×1.0	×1.0



PERSONA 5

人格指数

本作中主人公具备五种人格指数，分别为知识、勇气、灵巧、体贴和魅力，大部分情况下通过不同的日常活动来提升。每种指数都有 5 个等级，不少协助角色的解锁和等级提升都有人格指数等级的要求，因此在不需要探索迷宫的时候，请尽量分配好时间进行提升。

知识	主要通过学习、读书、正确回答问题和进行填字游戏来提升。
勇气	主要动过去汉堡店挑战“霸王汉堡”来提升。
灵巧	主要通过在牛丼屋打工、制作潜入道具、打棒球来提升。
体贴	主要通过在花店打工、在房间里养育观赏植物来提升。
魅力	主要通过在澡堂洗澡、去女仆咖啡店来提升。

游戏基本流程

昼为学生

上学

作为一名学生，主角白天自然要去学校履行学生的职责。上课时老师会不时提出一些问题，正确回答可以提升人格指数的“知识”。除正常上课外，随着时间的推进，玩家们还会遇到期中 / 期末考试、修学旅行等特殊剧情。

自由行动

放学后或休息日，主角可自由行动，前往各地探索或与 NPC 们交谈入手情报，之后一般有三种选择：1、进入迷宫探索；2、使用地图中不同设施提升人格指数；3、和有协助关系的角色们共度时光来增加好感度，提升相应的 RANK。进行这些行动后时间便会流逝。

夜为怪盗

迷宫探索

潜入迷宫中，与恶魔交战，并在限定的期限内夺取宝物令目标对象改心。而随着故事的推进，玩家们还可以在自由行动的时间里探索名为“印象空间”的随机迷宫。

夜晚

如果未探索迷宫，玩家在夜晚还有一次自由行动机会，同样可以使用不同设施提升人格指数，或者与协助关系角色进行互动。

探索迷宫后回到家中，因为疲劳而无法进行其他活动。不过如果与川上贞代的协助 Rank 提升至 MAX 后，可以使用她的能力消除疲劳获得夜晚的自由行动机会。

PERSONA 5

能力值与属性

能力值对应效果

力	数值越高，则物理系和铳击系技能所造成的伤害越高。
魔	数值越高，则魔法系攻击技能的伤害越高，回复系技能的回复量提升。
耐	防御力相关，数值越高则受到攻击时所承受的伤害越低。
速	数值越高，不仅行动顺序靠前，命中率和回避率也会提高，逃走所需要的回合数越短。
运	数值越高则战斗中的暴击率也就越高，不容易陷入异常状态，且逃走所需回合数缩短。

技能属性

游戏中的攻击技能一共有 11 种属性，具体如下。

物理攻击	物理系、铳击系
魔法攻击	火炎系、冰结系、电击系、疾风系、念动系、核热系、祝福系、咒怨系、万能系

属性相性

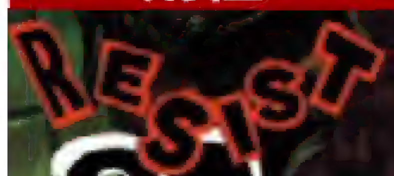
无论敌人还是我方角色，都会有各自的属性相性（主人公根据当前装备的人格面具而变化），分为弱点、耐性、无效、反射、吸收五个基本类型，在战斗中请根据具体情况进行灵活调整。除了尽量抓准敌人弱点选择相应属性的技能进行攻击外，最好还能根据敌人的攻击方式，让自身处于无效、反射或吸收的状态。注意，万能系技能不受属性相性的影响。

弱点



受到的伤害增加，进入倒地状态。

耐性



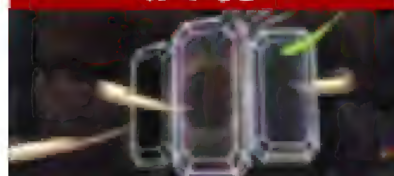
受到的伤害减轻。

无效



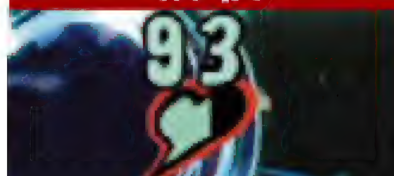
受到的伤害无效化。

反射



将受到的伤害反射给攻击来源角色。

吸收



将受到的伤害转化为 HP 值并回复。

战斗系统

基本操作

战斗操作	
按键	效果
○	近接武器攻击
□	打开道具栏
△	人格面具技能
×	防御
L1	弱点分析
L2	作战指示
R1	建议操作
方向键↑	铳攻击界面
方向键↓	确认下回合行动对象
方向键←/→	切换目标

优先保证主人公的安全

虽然最多可以有四名角色同场参与战斗，但只要主人公死亡那么便Game Over，即便场上还有其他角色也是如此。因此请将主人公的安全摆在第一优先顺位。

抓准弱点，1 MORE！

根据敌人的弱点选择相应属性的技能进行攻击，可以使其倒地进入Weak 状态，该角色可额外获得一次行动机会，也就是 1MORE，持续造成Weak 则可连续行动（注意，攻击已倒地的敌人不会追加 1MORE）。

灵活应变，BATON TOUCH！

本作中触发 1MORE 后，可以将额外的行动机会通过“击掌”的形式，交给习得了 BATON TOUCH 技能的场上其他角色（通过提升协助角色 Rank 等级习得）。通过 BATON TOUCH 获得行动权的角色，攻击力和 HP 回复量都会上升，也方便玩家根据实际情况调整最优策略。比如针对未倒地的敌人弱点选择具有克制技能的角色，或是选择回复型角色来保证队伍的安全等。



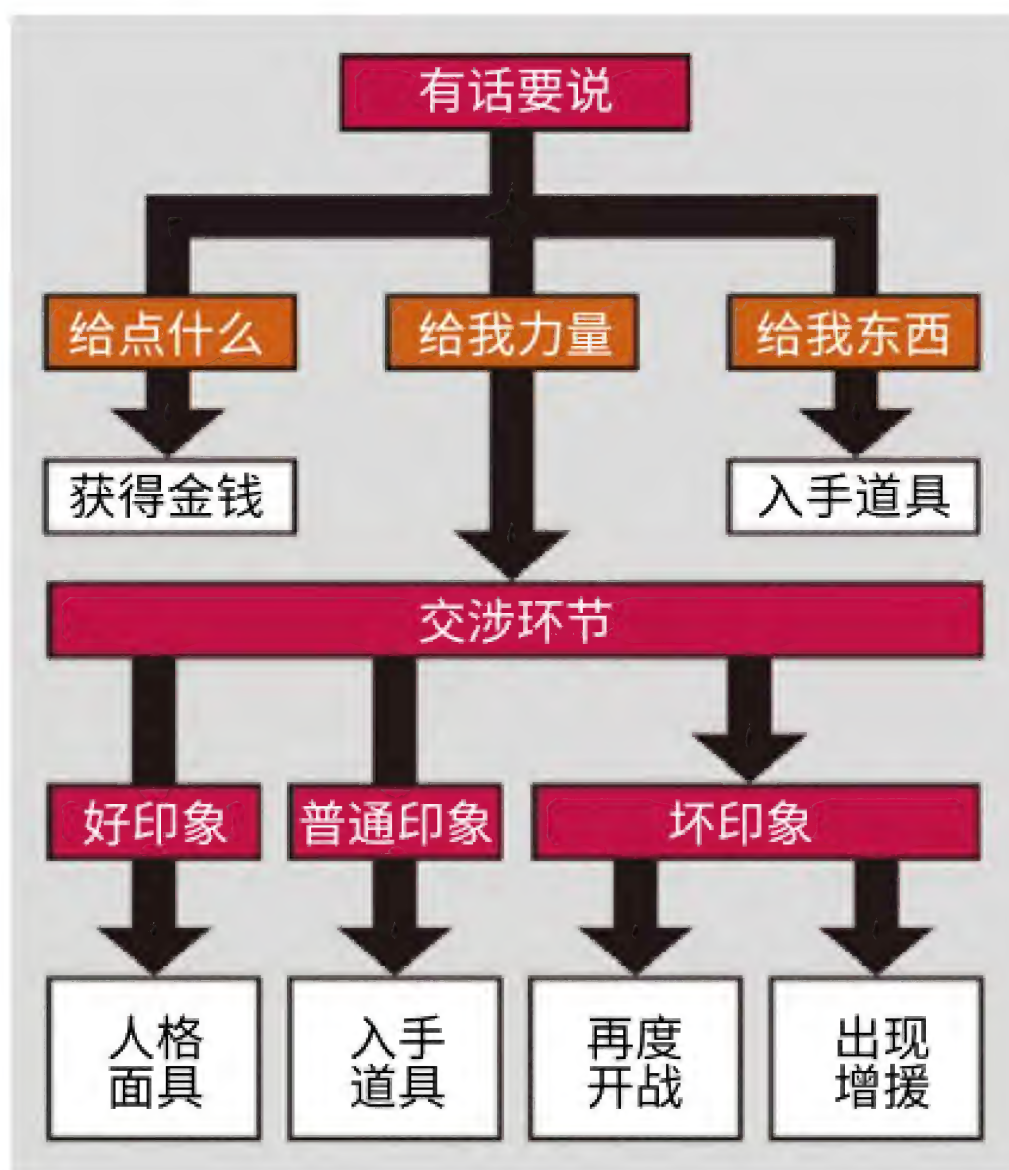
终极目标，HOLD UP！



将全部敌人都打成倒地状态后，我方便会进入 HOLD UP 模式，此时有两种选择。

△键：发动总攻击，对全体敌人造成无属性伤害，威力十分可观。

○键：进行对话交涉，交涉成功可以避免战斗，获得金钱 / 道具，或是得到恶魔的人格面具。不同恶魔的性格不尽相同，玩家可根据其说话的方式选择适当的回答，比如性格弱气的恶魔推荐温柔的回答，性格阴气的恶魔推荐暧昧的回答。而如果恶魔处于濒死状态的话，那么无需交涉它就会主动成为玩家的人格面具。



一键切换，ASSIT

战斗中如果已经判明敌人的弱点，那么按 R1 键后系统会自动帮玩家切换到合适的技能或者人格面具，包括在进行 BATON TOUCH 时同样适用。这个系统可以极大地加快战斗节奏，让整个过程一气呵成。

PERSONA 5

迷宫行动指南

背后突袭

身为怪盗自然要做到神不知鬼不觉，在迷宫中对敌人进行背后突袭是非常关键的。我们可以利用迷宫中的地形变化，比如隐藏在阴影、拐角处，等待敌人靠近时会出现“CHANCE”的提示，此时按下〇键就可撕毁敌人的假面进行背后突袭，这样在进入战斗后便可获得一回合先手攻击的机会。



第三只眼

在迷宫中请多多使用第三只眼（L1 键），这样可以获得不少正常情况下看不到的情报，比如陷阱和机关位置、可互动的场所提示、可破坏的场景以及敌人的强弱状态的等。

注意警戒度

剧情迷宫中存在着警戒度的设定，如果当天在迷宫中探索时就令警戒度达到 100% 则会被强制送出迷宫。通常来说，只要战斗一直采用背袭并获胜，不去触碰明显的机关，警戒度就不会上升得很厉害。另外，新闻记者大宅一子的协助能力也可以减缓警戒度的提升。



增加警戒度的因素
被恶魔发现 +15%
碰到红外线 +5%
被监视摄像头拍到 +10%
战斗中逃走 +5%
战斗中让焦虑的恶魔逃走 +15%

减少警戒度的方法
背袭成功并战胜恶魔 -10%
经过一日 -50%
使用潜入道具“消臭剂”-10%
使用潜入道具“消臭剂”-30%

活用安全屋

迷宫中的不同地方分布着安全屋（地图上为绿色的 S 标志），这是必须要优先寻找的目标。安全屋没有任何敌人，绝对安全，玩家除了可以在这里进行存档和调整状态外，也可以快速传送到此迷宫中已经开启的其他安全屋中，非常便捷。



随机迷宫——印象空间

主线剧情推进到 5 月 7 号之后，玩家就可以前往名为“印象空间”的随机迷宫了。之所以称其为随机，是因为每次玩家进入迷宫时，其地图都不相同，但每一层的地形都不算复杂，乘坐摩尔加纳变的猫车很快就能走完。发现车站后就可以前往下一层。

从三岛由辉以及街上 NPC 等处可以接到分支任务，虽然是否完成这些任务对主线剧情不会构成什么影响，但与一部分协助角色的事件相关，同时可以入手一些合成特殊假面所需的道具，建议玩家们时间允许的话尽可能地完成。分支任务所要讨伐的敌人全部位于印象空间中，但只会提示大概方位，具体在哪一层需要玩家自行寻找。

印象空间受天气影响，特别是狂风暴雨天气中探索可以入手更多更好的道具，推荐这段时间尽可能多地进行探索。另外在花粉注意、热岛效应和流行感冒注意这三种特殊天气中，印象空间的恶魔会向玩家索取特殊道具，比如眼药水（涉谷药店购买）、各种降温饮料（自动贩售机）、冰凉贴（涉谷车站商店）。玩家可以提前购买一些准备在身上，只要给对了道具，就可以直接获得相应的人格面具。

PERSONA 5

迷宫攻略时间表

迷宫冒险部分有时间限制，简单来说分为三个阶段——确认路线、发预告信和盗取宝物。进入某个迷宫直至找到宝藏位置所在，即完成了“确认路线”，次日可以发出预告信（该日无法行动），第二天会强制进入迷宫。

在这样的时间限制下，玩家必须要在最终期限日的三天前就达到迷宫最深处，完成“确认路线”，否则游戏将以失败告终。以下便是每个迷宫探索及攻略的详细时间表，各位怪盗们请务必多加留意。

城堡	
4 月 11 日	首次进入迷宫。
4 月 12 日	第二次进入迷宫。
4 月 15 日	第三次进入迷宫。
4 月 18 日	正式开始攻略迷宫，进行“路线确认”。
4 月 29 日	路线确认的最后期限
4 月 30 日	发预告信的最后期限
5 月 1 日	盗取宝物的最后期限

美术馆	
5 月 16 日	第一次进入迷宫。
5 月 18 日	第二次进入迷宫。
5 月 19 日	第三次进入迷宫。
5 月 20 日	正式开始攻略迷宫，进行“路线确认”。
6 月 2 日	路线确认的最后期限。
6 月 3 日	发预告信的最后期限。
6 月 4 日	盗取宝物的最后期限。

银行	
6 月 20 日	第一次进入迷宫。
6 月 21 日	正式开始攻略迷宫，进行“路线确认”。
7 月 6 日	路线确认的最后期限。
7 月 7 日	发预告信的最后期限。
7 月 8 日	盗取宝物的最后期限。

金字塔	
7 月 25 日	第一次进入迷宫。
7 月 26 日	正式开始攻略迷宫，进行“路线确认”。
8 月 18 日	路线确认的最后期限。
8 月 19 日	发预告信 / 盗取宝物的最后期限（该迷宫比较特殊，最后两个阶段会在同一天进行）。

宇宙基地	
9 月 15 日	第一次进入迷宫。
9 月 19 日	正式开始攻略迷宫，进行“路线确认”。
10 月 7 日	路线确认的最后期限。
10 月 8 日	发预告信的最后期限。
10 月 9 日	盗取宝物的最后期限。

赌场	
10月29日	第一次进入迷宫。
10月30日	正式开始攻略迷宫，进行“路线确认”。
11月17日	路线确认的最后期限。
11月18日	发预告信的最后期限。
11月19日	盗取宝物的最后期限。
11月20日	结局分歧对话发生点，请提前存档，具体参阅“结局分歧”部分。

客船	
11月24日	正式开始攻略迷宫，进行“路线确认”。
12月15日	路线确认的最后期限。
12月16日	发预告信的最后期限。
12月17日	盗取宝物的最后期限。
12月24日	结局分歧对话发生点，请提前存档，具体参阅“结局分歧”部分。



结局分歧

与结局分歧相关的日期为11月20日和12月24日，想要观看不同结局的话可以分别在这两天前多存一个档，那么一周目即可达成。

11月20日	完成赌场迷宫后会与新岛冴发生对话，前三个问题的第二、三问中的选项与结局相关。

问题序号	选项	对应结局
Q1	随意	无影响
Q2	第一项 / 第二项	Good End
	第三项	Bad End
Q3	第一项	Good End
	第二项	Bad End

12月24日	12月24日天鹅绒房间的剧情，与“伊戈尔”的对话中若选择了顺从对方，那么也会进入Bad End。

PERSONA 5

新手建议

如何维持 SP？

由于战斗强调的是属性攻击，故而需要用到大量的魔法技能，导致 SP 消耗非常快。尽管可以从学校、澡堂门口、涉谷和新宿等地的自动贩售机中购买到 SP 恢复药，但数量十分有限，故而需要对 SP 进行合理的安排。

游戏中后期有效维持 SP 的手段是装备“大气功贴”这个饰品，该饰品的作用是每回合自动回复 7 点 SP，而且必须要与武见妙的协助关系 Rank 提升到 LV5 才能购买，不过此时这件饰品售价高达 10 万日元，可以暂时不要购买。等到协助 Rank 提升至 LV7 之后，诊所内所有商品都会打半折，此时只需花费 20 万日元就可以令全队都装备上该饰品啦！

尽量节省时间

通常来说提升人格指数以及与提升协助角色的好感度都是需要时间的，但有几种行动列外，分别是：

1、在自己的房间给观赏植物施加营养剂。营养剂可以在新宿的花店购买到，两周一次，温柔 +5。

2、周日在涉谷药房喝青汁。根据种类不同，人类指数的一个属性 +2。

3、9/1 ～ 10/11 期间在涉谷的廉价商品店每周可以购买一张“预告状明信片”，把它投进四轩茶屋的邮筒中，任意协助角色的好感值提升。

协助角色优先度

武见妙：可购买到众多恢复系饰品。

川上贞代：等级达到 MAC 后通过她可获得更多自由行动时间。

御船千早：可获得更多金钱，此外通过占卜还能大幅提升与其他同伴的好感度。

吉田寅之助：可以学习到更多与恶魔交涉的技巧。

重要的伙伴门 协助角色

愚者 伊格尔

解锁方法： 4/12 随主线剧情自动解禁
升级方式： 随主线剧情自动升级
活动场所： 天鹅绒房间

等级	获得能力
LV1	战斗中进入HOLD UP后可以与暗影进行交涉。
LV2	获得第三只眼，按下L1时可以看到平时无法看到的东西。
LV3	主角可持有的人格面具数量增加至8个。
LV5	主角可持有的人格面具数量增加至10个。
LV6	人格面具合体时，将会获得额外的经验值加成。
LV8	主角可持有的人格面具数量增加至12个。
LV MAX	人格面具合体时，将会获得大量额外的经验值加成。

魔术师 摩尔加纳

解锁方法： 4/15 随主线剧情自动解禁
升级方式： 随主线剧情自动升级
活动场所： “卢布朗”阁楼

等级	获得能力
LV1	可以制作部分潜入道具。
LV2	发生“1 MORE”时可以通过“换手”交换行动。
LV3	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV4	和敌人交涉决裂时，一定几率可重新交涉。
LV5	当主人公使用普通攻击时可从敌人处入手道具。
LV6	可制作全部潜入道具。
LV7	行动开始时，主动解除一名同伴的不良状态。
LV8	受到必死攻击时HP变为1（一场战斗中只有一次机会）。
LV9	替主人公承受下必死伤害（一场战斗中只有一次机会）。
LV MAX	所持有的人格面具进化到最终形态。

女教皇 新岛真

解锁方法：银行迷宫攻略完成后，知识等级 3 以上和教学楼 3F 学生会室前的新岛真对话。

升级方式：通过 COOP 活动升级

活动场所：平日，教学楼 3F 学生会室前；休息日，校门前；11/25 ～ 12/7 期间会出现在苍山一丁目的车站。

活动时间：白天

能力要求：COOP 解禁：知识等级 3；COOP 等级 5 → 6：魅力等级 MAX

等级	获得能力
LV1	按下L1可查看敌人持有的技能和可掉落的素材。
LV2	发生“1 MORE”时可通过“换手”交换行动。
LV3	和敌人交涉决裂时，一定几率可重新交涉。
LV4	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV6	行动开始前，主动解除一名同伴的不良状态。
LV7	切换敌人的光标上会显示“无效”、“反射”和“吸收”的标志。
LV8	受到必死攻击时HP变为1（一场战斗中只有一次机会）。
LV9	替主人公承受下必死伤害（一场战斗中只有一次机会）。
LV MAX	所持有的人格面具进化到最终形态。

战车 坂本龙司

解锁方法：4/12 随主线剧情自动解锁

升级方式：通过 COOP 活动升级

活动场所：平日：秀尽学园教学大楼 2F；休息日：涩谷游戏中心

活动时间：白天

其他：COOP 等级 6 → 7：需要在周三或是周五晚上接受龙司的邀请才能触发升级的事件。

等级	获得能力
LV2	发生“1 MORE”时可通过“换手”交换行动。
LV3	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV4	和敌人交涉决裂时，一定几率可重新交涉。
LV6	主动解除一名同伴的不良状态。
LV7	在迷宫中背袭敌人可令其即死。
LV8	受到必死攻击时HP变为1（一场战斗中只有一次机会）。
LV9	替主人公承受下必死伤害（一场战斗中只有一次机会）。
LV MAX	所持有的人格面具进化到最终形态。

正义 明智吾郎

解锁方法：6 月 10 日随主线剧情自动解锁

升级方式：随主线剧情自动升级

等级	获得能力
LV6	发生“1 MORE”时可通过“换手”交换行动。
	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
	和敌人交涉决裂时，一定几率可重新交涉。
	行动开始前，主动解除一名同伴的不良状态。

皇帝 喜多川祐介

解锁方法：6/18 之后在白天的自由活动时间时和在涩谷地下通道的喜多川祐介对话。

若暑假前未解禁的话，暑假期间会自动发生祐介前来拜访的事件也能解锁该 COOP。

升级方式：通过自由时间 COOP 活动升级

活动场所：涩谷地下通道

活动时间：白天

能力要求：COOP 等级 5 → 6：灵巧等级 4

等级	获得能力
LV1	可以复制初级的技能卡。
LV2	发生“1 MORE”时可通过“换手”交换行动。
LV3	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV4	和敌人交涉决裂时，一定几率可重新交涉。
LV5	可以复制中级的技能卡。
LV6	回合开始前，主动解除一名同伴的不良状态。
LV7	可以复制高级的技能卡。
LV8	受到必死攻击时HP变为1（一场战斗中只有一次机会）。
LV9	替主人公承受下必死伤害（一场战斗中只有一次机会）。
LV MAX	所持有的人格面具进化到最终形态。

教皇 佐仓惣治郎

解锁方法：4/20 之后在“卢布朗”和惣治郎对话。

若之前未解禁的话 5/5 也会自动解锁

升级方式：通过自由时间 COOP 活动升级

活动场所：咖啡馆“卢布朗”

活动时间：夜晚

能力要求：COOP 等级 6 → 7：体贴等级 MAX

其他：COOP 等级 4 → 5：8/22 之后才能达成

等级	获得能力
LV2	可以制作恢复一人30点SP的咖啡。
LV4	可以制作非战斗时恢复全体20点SP的咖喱。
LV6	可以制作恢复一人100点SP的咖啡。
LV9	可以制作非战斗时恢复全体点50点SP的咖喱。
LV MAX	可以制作非战斗时恢复点100点SP的咖喱。

恋爱 高卷杏

解锁方法：4/15 随主线剧情自动解锁

升级方式：通过自由时间 COOP 活动升级

活动场所：涩谷地下商场

活动时间：白天

能力要求：COOP 等级 1 → 2：体贴等级 2

等级	获得能力
LV1	发生“1 MORE”时可通过“换手”交换行动。
LV2	和敌人交涉决裂时，一定几率可重新交涉。
LV3	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV5	被敌人胁迫时，动摇对手令其提出的要求变得更容易达成。
LV6	行动开始前，主动解除一名同伴的不良状态。
LV7	与敌人交涉中诱惑对手，诱导出印象良好的对话。
LV8	受到必死攻击时HP变为1（一场战斗中只有一次机会）。
LV9	替主人公承受下必死伤害（一场战斗中只有一次机会）。
LV MAX	所持有的人格面具进化到最终形态。



隐士 佐仓双叶

解锁方法：8/31 随主线剧情自动解禁

升级方式：通过自由时间 COOP 活动升级

活动场所：四轩茶屋小巷（“卢布朗”门前）

活动时间：白天

能力要求：COOP 等级 1→2：体贴等级 4

等级	获得能力
LV1	战斗中可提供情报支援，并可提供增益BUFF。
LV2	在印象迷宫中切换地图时，该区域的地图会全部开放。
LV4	被敌人背袭时，有一定概率可以逆转局面。
LV6	增益BUFF发动期间，可提供SP恢复、蓄力支援。
LV7	完成战斗后，区域内所有迷宫装饰恢复
LV9	当战斗不能的队员超过2人时，自动切换成其他未上场队员。
LV MAX	令灭团攻击无效化，所持有的人格面具进化到最终形态。

女皇 奥村春

解锁方法：10/30 之后，和在秀尽学园顶楼的奥村春对话。

升级方式：通过自由时间 COOP 活动升级。

活动场所：秀尽学园顶楼

活动时间：白天

能力要求：COOP 等级 1→2：灵巧等级 MAX

等级	获得能力
LV1	可在学校屋顶和春一起种蔬菜，收获回复SP的蔬菜。
LV2	发生“1 MORE”时可通过“换手”交换行动。
LV3	主人公的攻击无法令敌人倒地时有一定概率会进行追击。
LV4	和敌人交涉决裂时，一定几率可重新交涉。
LV5	蔬菜收获量增加。
LV6	行动开始前，主动解除一名同伴的不良状态。
LV7	蔬菜收获量大增加。
LV8	受到必死攻击时HP变为1（一场战斗中只有一次机会）。
LV9	替主人公承受下必死伤害（一场战斗中只有一次机会）。
LV MAX	所持有的人格面具进化到最终形态。

命运 御船千早

解锁方法：6 月 22 日以后在新宿欢乐街给人占卜，需要完成一连串相关事件才能解锁，具体如下：

①夜晚自由活动时间时来到新宿欢乐街，向街头的女占卜师支付 5000 日元，之后会自动回到卢布朗从惣治郎处获得 5000 日元。

②夜晚自由活动时间时来到新宿欢乐街，向街头的女占卜师支付 100000 日元购买“神圣石头”。

③夜晚自由活动时间时来到新宿欢乐街，和街头的女占卜师发生完事件后触发请求“暴力男友的故事”。

④进入印象空间“节制剥夺之路”区域 3 打倒阴影内村，完成任务。

⑤夜晚自由活动时间时来到新宿欢乐街，和街头的女占卜师对话解锁 COOP

完成全部流程最少需要 5 天时间。

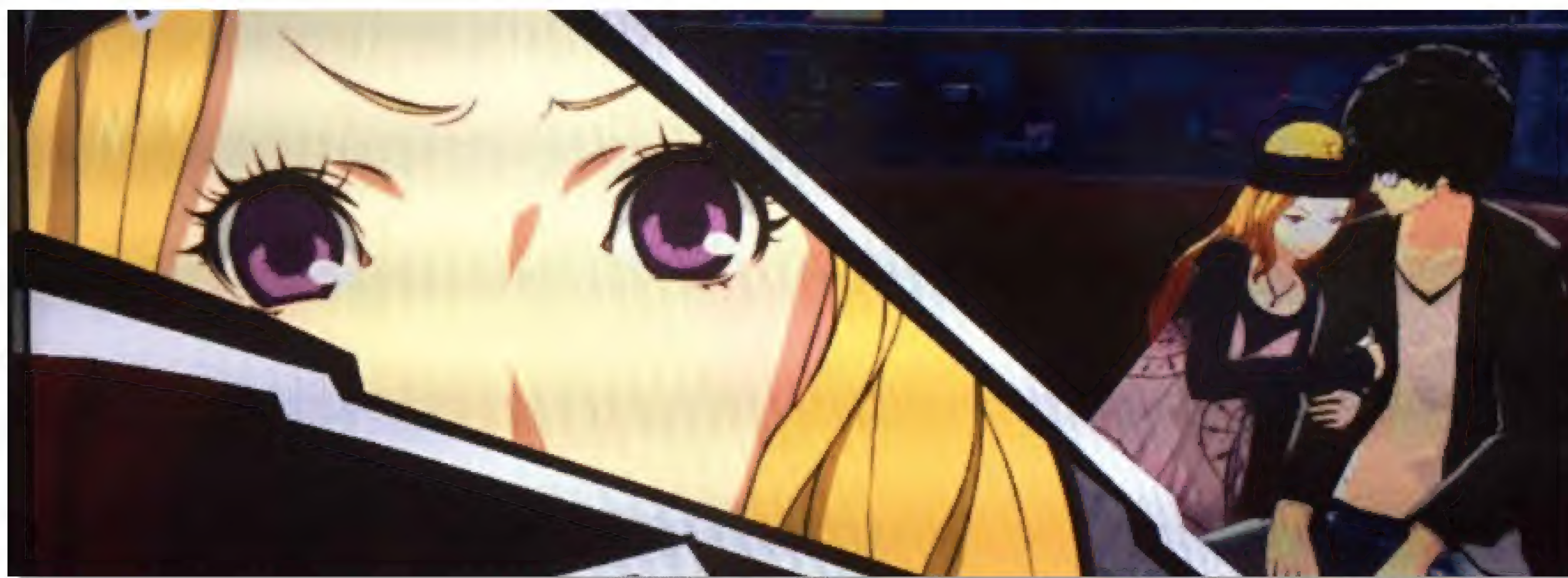
升级方式：通过自由时间 COOP 活动升级

活动场所：新宿欢乐街

活动时间：夜晚

能力要求：COOP 等级 1→2：体贴等级 4

等级	获得能力获得能力
LV1	占卜完以后做对应的活动可以获得更好的效果。
LV3	使用总攻击结束战斗时入手的金钱增加。
LV5	可以查看到指定同伴的一部分“协助Rank”技能。
LV7	少量提升与指定同伴之间的信赖。
LV MAX	可以查看到指定同伴的全部“协助Rank”技能。



力量 双子的看守



解锁方法：5/18 以后将符合双子看守要求的人格面具（学会玛哈布芙的杰克霜精）带到天鹅绒房间。

升级方式：完成双子看守的任务（继续将新的符合其要求的人格面具带到天鹅绒房间）

活动场所：天鹅绒房间

等级	获得能力
LV1	可以进行3只以上的人格面具合体。
LV3	在天鹅绒房间下达委托后数日，人格面具会学会耐性技能。
LV5	“集团处刑”的合体种类增加。
LV8	人格面具会学会更强力的耐性技能。
LV MAX	只要给钱的话，就可以合体出超过玩家当前等级的人格面具。

倒悬者 岩井宗久



解锁方法：5/6 以后，勇气等级 4 以上向岩井宗久打听纸袋中的东西。

升级方式：通过自由时间 COOP 活动升级

活动场所：涩谷生存游戏专卖店

活动时间：夜晚：周六、周日

能力要求：COOP 解锁：勇气等级 4；COOP 等级 6 → 7：勇气等级 MAX

等级	获得能力
LV1	可以小幅强化枪的性能。
LV3	可以中幅强化枪的性能。
LV5	强化枪时所需的金钱为原来的一半。
LV7	可以大幅强化枪的性能。
LV MAX	可以超大幅强化枪的性能。

死神 武见妙

解锁方法：4/18 以后，在诊所向武见打听药的事情

升级方式：通过自由时间 COOP 活动升级

活动场所：四轩茶屋诊所

活动时间：白天

能力要求：COOP 等级 1→2：勇气等级 2；COOP 等级 6→7：魅力等级 4

等级	获得能力
LV1	贩售的回复药品增多。
LV3	增加贩售辅助效果类饰品。
LV5	贩售的辅助效果类饰品增加。
LV7	全部商品打半折。
LV MAX	增加贩售替身类药品。

节制 川上贞代

解锁方法：斑目 · 殿堂攻略完成后完成和女仆鉴赏派对有关的一系列事件

①夜晚与三岛对话，之后和龙司、三岛一起开展女仆鉴赏派对事件。

②第二天在秀尽学园教学楼 2F 的职员室前和川上对话帮川上解围，之后得到川上的电话号码。

③使用卢布朗的公共电话打电话给川上便可以解锁 COOP，需要花费 5000 日元并要求勇气等级 3。

升级方式：通过自由时间 COOP 活动升级（每次需消耗 5000 日元）

活动场所：“卢布朗 1 楼”公共电话

活动时间：夜晚：周五、周六

能力要求：COOP 解锁：勇气等级 3

等级	获得能力
LV1	可以在班主任的课上干别的事情。
LV3	可以要求班主任泡咖啡洗衣服。
LV5	班主任会打扰其他老师授课。
LV7	可以要求班主任帮忙制作潜入道具和咖喱。
LV MAX	从迷宫回来后可以让班主任为自己按摩，之后可以在夜晚自由活动。

恶魔 大宅一子

解锁方法：6/23 以后和在新宿酒吧“新男大姐”的大宅一子对话

升级方式：通过自由时间 COOP 活动升级

活动场所：新宿酒吧“新男大姐”

活动时间：夜晚

等级	获得能力
LV1	迷宫的警戒度变得难上升，转天警戒度变得容易下降。
LV4	迷宫的警戒度变得更难上升，转天警戒度变得更容易下降。
LV7	迷宫的警戒度基本不会上升，转天警戒度变为零。

塔 织田信也

解锁方法：9/4 以后和游戏中心相关的一连串事件后解锁

①9/4 触发请求并在秋叶原游戏中心确定目标

②进入印象空间和 BOSS 阴影根岛的战斗中撤退

③白天前往涩谷游戏中心得到信也的情报

④去秋叶原游戏中心和信也对话，再和“卢布朗”前的双叶对话

⑤前往秋叶原游戏中心和信也对话解锁 COOP



升级方式：通过自由时间 COOP 活动升级

活动场所：秋叶原游戏中心

活动时间：白天

等级	获得能力
LV1	以消耗全部子弹为代价换取一次令敌人WEAK的机会。
LV2	背后突袭成功可以发动枪的总攻击。
LV3	交涉过程中可使用威胁射击令敌人更容易成为人格面具。
LV5	同伴们使用的子弹数量增加。
LV6	LV1的“DOWN SHOT”消耗的子弹数量变为50%。
LV8	LV2的能力造成的伤害增加。
LV MAX	主角的枪攻击可无视敌人的耐性/无效/反射/吸收。

星星 东乡一二三

解锁方法：在打倒金城·殿堂的 BOSS 阴影金城的 2 天后，在夜晚自由活动时间前往神田教会，魅力等级 3 以上和教会里的东乡一二三对话

升级方式：通过日常 COOP 活动升级

活动场所：神田教会

活动时间：夜晚



能力要求：COOP 解锁：魅力等级 3；COOP 等级 6 → 7：知识等级 MAX

等级	获得能力
LV1	主角行动回合可替换当前队伍以外的同伴。
LV3	当主人公的攻击造成敌人倒地时，队伍外的角色有一定几率发动追击。
LV5	被围攻时可以逃走。
LV7	一回合内战斗胜利的报酬×2。
LV9	使用逃走指令可以立刻逃走。
LV MAX	同伴行动回合可替换小队外同伴。

月亮 三岛由辉

解锁方式：5/6 随主线剧情自动解锁

升级方式：通过自由时间的 COOP 活动

活动场所：6/17 之前：涩谷中央大街；6/22 → 8/31：新宿欢乐街；9/1 以后：秋叶原电气街

活动时间：夜晚

其他：三岛 COOP 等级的提升需要完成一定数量的相关请求

等级	获得能力
LV1	不上场的同伴同样可以获得经验值（低于参战角色）。
LV3	入手的经验值量增加。
LV5	不上场的同伴同样可以获得经验值（少量低于参战角色）。
LV7	入手的经验值量大幅增加。
LV MAX	不上场的同伴同样可以获得与参战同伴相同的经验值。

太阳 吉田寅之助

解锁方法：5/6 以后夜晚自由活动时间时前往涩谷站前广场和演说的男人对话，之后前往牛丼屋进行 2 次打工，之后再前往涩谷站前广场和其对话可解锁，11/13 之后将无法解锁

升级方式：通过自由时间 COOP 活动升级

活动场所：涩谷站前广场

活动时间：夜晚

等级	获得能力
LV2	交涉中，提出金钱和道具要求后会出现追加选项。
LV3	交涉中可以提出更多的金钱要求。
LV5	交涉中更容易入手稀有道具。
LV8	交涉中可以提出让对手必须人格面具化的要求。
LV MAX	交涉中可以说服高出自己等级的暗影成为人格面具。

审判 新岛冴

解锁方法：7/9 以后随主线剧情自动解锁

升级方式：随主线剧情进展自动升级

等级	获得能力
LV MAX	无



PERSONA 5

人格面具合成

由于需要涉及到大量的中文译名，因此本次只能给出最基本的二身合体法则，3 体以上的“集团合体”均为唯一的固定搭配。

二身合体基本规则

1、合成后人格面具对应塔罗牌种类：请参照以下二身和体表。

2、合成后人格面具等级：基本计算公式为（素材 1 等级 + 素材 2 等级）÷2+1（不适用于同阿尔卡纳的两个人格面具合成）。

二身合体表

	愚者	魔术师	女教皇	女帝	皇帝	法王	恋爱	战车	正义	隐士
愚者	愚者	死神	月亮	倒悬者	节制	隐士	战车	月亮	星星	女教皇
魔术师	死神	魔术师	节制	正义	倒悬者	死神	恶魔	女教皇	皇帝	恋爱
女教皇	月亮	节制	女教皇	皇帝	女帝	魔术师	运命	法王	死神	节制
女帝	倒悬者	正义	皇帝	女帝	正义	愚者	审判	星星	恋爱	刚毅
皇帝	节制	倒悬者	女帝	正义	皇帝	运命	愚者	刚毅	战车	法王
法王	隐士	死神	魔术师	愚者	运命	法王	刚毅	星星	倒悬者	运命
恋爱	战车	恶魔	运命	审判	愚者	刚毅	恋爱	节制	审判	战车
战车	月亮	女教皇	法王	星星	刚毅	星星	节制	战车	月亮	恶魔
正义	星星	皇帝	死神	恋爱	战车	倒悬者	审判	月亮	正义	魔术师
隐士	女教皇	恋爱	节制	刚毅	法王	运命	战车	恶魔	魔术师	隐士
运命	恋爱	正义	魔术师	隐士	太阳	正义	刚毅	女教皇	皇帝	星星
刚毅	死神	愚者	恶魔	战车	塔	愚者	死神	隐士	法王	法王
倒悬者	塔	女帝	死神	女教皇	恶魔	太阳	太阳	愚者	恋爱	星星
死神	刚毅	隐士	魔术师	愚者	隐士	战车	节制	恶魔	愚者	刚毅
节制	法王	战车	恶魔	女教皇	恶魔	死神	刚毅	刚毅	皇帝	刚毅
恶魔	节制	法王	月亮	太阳	正义	倒悬者	月亮	节制	愚者	女教皇
塔	女帝	节制	倒悬者	皇帝	星星	审判	女帝	运命	太阳	审判
星星	魔术师	女教皇	隐士	恋爱	恋爱	塔	战车	月亮	女帝	刚毅
月亮	正义	恋爱	法王	运命	塔	女教皇	魔术师	恋爱	恶魔	女教皇
太阳	正义	法王	战车	塔	审判	恋爱	女帝	女教皇	倒悬者	恶魔
审判	太阳	刚毅	正义	皇帝	女教皇	女帝	倒悬者	法王	塔	皇帝



	运命	刚毅	倒悬者	死神	节制	恶魔	塔	星星	月亮	太阳	审判
	恋爱	死神	塔	刚毅	法王	节制	女帝	魔术师	正义	正义	太阳
	正义	愚者	女帝	隐士	战车	法王	节制	女教皇	恋爱	法王	刚毅
	魔术师	恶魔	死神	魔术师	恶魔	月亮	倒悬者	隐士	法王	战车	正义
	隐士	战车	女教皇	愚者	女教皇	太阳	皇帝	恋爱	运命	塔	皇帝
	太阳	塔	恶魔	隐士	恶魔	正义	星星	恋爱	塔	审判	女教皇
	正义	愚者	太阳	战车	死神	倒悬者	审判	塔	女教皇	恋爱	女帝
	刚毅	死神	太阳	节制	刚毅	月亮	女帝	战车	魔术师	女帝	倒悬者
	女教皇	隐士	愚者	恶魔	刚毅	节制	运命	月亮	恋爱	女教皇	法王
	皇帝	法王	恋爱	愚者	皇帝	愚者	太阳	女帝	恶魔	倒悬者	塔
	星星	法王	星星	刚毅	刚毅	女教皇	审判	刚毅	女教皇	恶魔	皇帝
	运命	节制	皇帝	星星	女帝	法王	倒悬者	恶魔	太阳	星星	塔
	节制	刚毅	节制	法王	战车	死神	战车	月亮	魔术师	月亮	运命
	皇帝	节制	倒悬者	月亮	死神	运命	隐士	正义	刚毅	法王	星星
	星星	法王	月亮	死神	倒悬者	战车	太阳	恶魔	法王	女教皇	魔术师
	女帝	战车	死神	倒悬者	节制	愚者	运命	太阳	运命	魔术师	隐士
	法王	死神	运命	战车	愚者	恶魔	魔术师	刚毅	战车	隐士	恋爱
	倒悬者	战车	隐士	太阳	运命	魔术师	塔	死神	隐士	皇帝	月亮
	恶魔	月亮	正义	恶魔	太阳	刚毅	死神	星星	节制	审判	运命
	太阳	魔术师	刚毅	法王	运命	战车	隐士	节制	月亮	女帝	愚者
	星星	月亮	法王	女教皇	魔术师	隐士	皇帝	审判	女帝	太阳	死神
	塔	运命	星星	魔术师	隐士	恋爱	月亮	运命	愚者	死神	审判

PERSONA 5

奖杯列表

名称	杯种	取得条件
传说的怪盗	白金	取得所有的奖杯
色欲之城，陷落	铜杯	取得所有的奖杯
虚荣的美术馆，闭馆	铜杯	攻陷美术馆殿堂
暴食的银行，倒闭	铜杯	攻陷银行殿堂
愤怒的金字塔，倾倒	铜杯	攻陷金字塔殿堂
贪婪的宇宙基地，毁灭	铜杯	攻陷宇宙基地殿堂
嫉妒的赌场，封锁	铜杯	攻陷赌场殿堂
傲慢的客船，沉没	铜杯	攻陷客船殿堂
真正的诡骗师	铜杯	攻陷印象空间
迈向新的旅程	金杯	浏览最终结局（Good End）
创立怪盗团	铜杯	集结队友创立怪盗团
毫不留情的处刑者	铜杯	进行 50 次合体
为了重生而处刑	铜杯	执行断头台处刑
热情的听众	银杯	聆听 250 种双叶的导航讯息
终极的一击	铜杯	一次攻击造成的损伤超过 999 以上
行云流水的互动	铜杯	施展 50 次总攻击打倒敌人
正确的见解	铜杯	100 次 Weak 打击
怪盗的本分	铜杯	取得宝魔
更生的未来	金杯	打倒双胞胎
最佳伙伴（伴侣）	铜杯	建立恋人关系
反抗之魂	铜杯	获得亚森
面具收藏家	银杯	人格面具登录率达到 100%
资优生的面具	铜杯	在考试中获得第一名
真正的协助者	铜杯	任一协助关系级别达到 MAX
创立大怪盗团	金杯	所有协助关系级别达到 MAX
联系之力	铜杯	1 次行动中完成 3 次换手
在你之中的我	铜杯	透过对话交涉取得人格面具
大量的面具	铜杯	透过对话交涉取得 30 个人格面具
无声无息的靠近	铜杯	成功从背后突袭 50 次
无与伦比的反抗者	银杯	打倒死神
饮料爱好者	铜杯	购买所有可在自动贩卖机买到的饮料

名称	杯种	取得条件
真正的才能	铜杯	人格指数全部达到 MAX
双胞胎的指名	铜杯	执行集体断头台
在大量的牺牲之上	铜杯	执行绞刑
崇高的实验	铜杯	执行电椅处刑
勤奋不倦	铜杯	关禁闭的人格面具习得技能
干练的谈判者	铜杯	从敌人的威胁中平安救出人质
优异的枪手	铜杯	一次枪击同时打倒 3 个以上的敌人
怪盗团的一小步	铜杯	完成 5 种任务
完美的工作	银杯	完成所有任务
我的地盘	铜杯	开启所有地图景点
钓场的主人	铜杯	钓上钓场的鱼王
积极搜索者	铜杯	从殿堂的搜索物件中获得 150 个道具
私下交易的商品	铜杯	购买自订枪械
手工艺达人	铜杯	靠自己制作所有种类的潜入道具
书呆子	铜杯	读完所有书籍
反抗神祇之人	白金	创造出撒坦耶尔
金手指	铜杯	游戏中的电玩游戏全部通关
街头的强打者	铜杯	在打击练习场击出全垒打

重点奖杯说明

热情的听众

只要注意以下两个方面，一周目可达成：

1. 与角色相关语音有 200 句左右，尽量换不同的角色跑迷宫刷怪。

2. 与我方异常状态相关的语音有不少，可以切换到 Hard 难度下挑战



擅长附加异常状态的强敌。

更生的未来

唯一一个必须在二周目才能拿到的奖杯。开启二周目后，在随机迷宫（印象空间）的天鹅绒房间门口与双胞胎对话即可进行隐藏 BOSS 战，难度不算非常高，远没有《P3》的伊丽莎白那么变态，注意以下要点：

1、双胞胎会互相复活对话，因此必须在一回合内同时打倒两人才行。

2、隐藏 BOSS 战有回合数限制，需要在一定回合内打出足够伤害。建议先合成出义经，使用蓄力的八艘跳能够有效输出。另外积极为我方角色附加魔法反射和物理反射也是不错的选择。



无与伦比的反抗者

在在开始攻略“美术馆”的剧情过后，前往印象空间并呆上一段时间后，“死神”便有可能出现（伴随着开锁声的提示），将其打败即可。

玩家可以切换到 Easy 下完成，另外建议选择在天气为“流感”的日期前往挑战，那么开战后对方会高几率进入“绝望”状态，此时可轻松获胜。

干练的谈判者

建议 Hard 难度下完成，根据我方成员的弱点到后期迷宫中寻找具有相应属性技能的敌人。进入战斗后让我方成员被敌方打出倒地状态，其他队员不做攻击动作，专门为倒地的成员进行回复保证其生存。被敌人持续打出倒地状态后就有一定几率会被挟持，此时按照条件给一定的金钱解救人质即可。



赠P5主题
金属收纳盒



女神异闻录 灵魂全书

超200页终极典藏专辑

20周年纪念特辑
《P5》中文版完全攻略

4月下旬隆重登场



淘宝端扫码购买

